TOKYO DEFENDER

EDIÇÃO 09 • JUNHO 2019

12 NOVOS KITS PARA TORMENTA ALPHA

SATAN GOSS: IMPEÇA A RESSURREIÇÃO DO VILÃO!

ENTREVISTA: MARLON TESKE “ARMAGEDDON”

SAMURAI X

RUROUNI KENSHIN · ADAPTAÇÕES

HENSHIN!

A Tokyo Defender nº 09 chegou dentro do prazO! Tudo graças a combinação da poderosa bazuca de nosso Super Esquadrão, que explodiu o monstro da procrastinação! Esperamos manter o ritmo na nossa luta diária contra a rotina, os stress e esses tempos difíceis.

Nesta incrível edição, ganhamos mais um membro, o Leo "Kondo" da Dragão de Jade. Graças a ele, vocês podem acompanhar a adaptação de Samurai X para e 3D&T Alpha.

Você estimado leitor saudosista pode sintonizar colocando sua revista no Canal 09, teremos uma nova coluna, intitulada de Análise do Vilão. E nosso convidado é o temível Shadow Moon, da série de 1987, Kamen Rider Black. Mas não para por aqui, caros leitores. Baseada no filme de 2017, Space Squad: Gavan Vs Dekaranger, uma aventura completa com nossos Defensores "prata da casa", o Super Sentai Royal Rangers.

Teremos também o relato do evento UP!ABC, a apresentação de novos kits para Tormenta Alpha e uma entrevista com Marlon Teske "Armageddon".

Para deixar todos animados e embarcarem no trem do Hype, estamos trabalhando duro para a Tokyo Defender X, a nossa décima edição, que virá bufferizada com um Kaioken aumentado 20 vezes.

Os editores

TOKYO DEFENDER

Editor:
Eric Ellison

Colaboradores:
Antonio Carlos "Daimon"
Felipe Aguiar
Leonardo "Kondo" Aguiar
Th Silva
Wellington Botelho

Se você você gosta de 3D&T, produz material e gostaria de ver ele publicado nas páginas da TOKYO DEFENDER, envie um email para:

tokyodefender@gmail.com

TOKYO DEFENDER nas redes sociais:

SUMÁRIO

NOVOS KITS: 3
ANÁLISE DO VILÃO: 16
ESQUADRÃO ROYAL RANGERS 19
RESSURREIÇÃO DE SATAN GOSS 24
ENTREVISTA: MARLON TESKE 36
SAMURAI X 40
REPORTE DE SESSÃO 70

Não perca tempo!

Baixe as nossas edições anteriores! Todas as edições, basta clicar na imagem ao lado e você será redirecionado para o Google Drive! É totalmente gratuito!
Não deixe de compartilhar com os amigos!

NOVOS KITS

Por Antonio Carlos "Daimon"

Alfaiate Místico

Exigências: Artes; capacidade de lançar magias.

Função: baluarte ou dominante.

Todo mundo sabe que Magos e suas variações não podem usar uma armadura, isso porque essa atrapalhará o movimento do arcano em diversas vezes, impedindo-o que ele realize alguma magia ou prepare algum encantamento. Pensando nisso, um mago que residia em Wynnla decidiu criar uma nova profissão, não somente para ele, já que ele estava se aposentando da vida de aventureiro, como também que ele queria ajudar outros magos Iniciantes ou não. Ele resolveu pôr em roupas de magos que ele mesmo produzia, magias diversas, principalmente as de proteção, assim como se fazia como Armas Magicas.

Então suas roupas fizeram sucesso estrondoso, isso por que os magos iniciantes gostaram tanto de suas roupas mágicas que seu nome foi levado aos ouvidos do grande mestre máximo da academia arcana que foi pessoalmente em sua loja encomendar uma dessas vestimentas arcanas. Depois desse dia, o mago alfaiate passou a ser conhecido como o Alfaiate Místico por todo o Reinado.

Para Fabricar uma Roupa ou Vestimenta mágica é muito mais difícil que fazer poções. Para cada um Ponto de Magia exigido do custo da Magia, o Alfaiate Místico deve gastar 10 PEs (representados em Tecidos e outros materiais que ele deve encontrar). Então uma Vestimenta com a magia Barreira Mística vai custar 50 PEs, enquanto um Manto da Invisibilidade vai custar 30 PEs.

O tempo da fabricação dessa roupa ou vestimenta mágica também é demorado: 30 dias para cada 1 PM exigido do custo da magia. Também se exige um templo ou laboratório bem equipado.

E além de tudo isso, o Alfaiate Místico ainda precisa conhecer a magia Permanência (Manual 3D&T Alpha, pág. 107).

Apenas Agulha & Linha: O Alfaiate Místico pode reparar roupas mais rapidamente, usando apenas uma agulha, linha e é claro magia. Gastando apenas 1 PM, o Alfaiate Místico pode usar a magia consertar (Manual 3D&T Alpha, pág. 88) para fazer consertos rápidos em roupas mundanas ou mesmo mágicas, ele também pode magicamente mudar a cor ou textura de uma roupa mundana ou mágica.

Vestimenta Mágica: o Alfaiate Místico pode fabricar roupas mágicas. Gastando uma quantidade de PEs, o Alfaiate Místico pode adicionar um ou mais poderes (Descritos Abaixo) em uma mesma roupa ou vestimenta. Mas sempre que ele adicionar magias a roupas terá que usar a magia Permanência (Manual 3D&T Alpha, pág. 107) para “prender” a magia em suas obras.

Bônus de Ataque (Variável): este é o poder mais comum em uma Roupa Mágica. Enquanto está sendo utilizada, ela aumenta a Força de Ataque do usuário. O custo do bônus de FA depende desse aumento:

• **FA +1:** 5 PEs.

• **FA +2:** 10 PEs

• **FA +3:** 25 PEs.

• **FA +4:** 35 PEs

• **FA +5:** 50 PEs.

Bônus de Defesa (Variável): este é o poder mais comum em uma Roupa Mágica. Enquanto está sendo utilizada, ela aumenta a Força de Defesa do usuário. O custo do bônus de FD depende desse aumento:

•**FD +1:** 5 PEs.

•**FD +2:** 10 PEs.

•**FD +3:** 25 PEs.

•**FD +4:** 35 PEs

•**FD +5:** 50 PEs.

• Armadura Extra (Variável): como a vantagem, esta roupa dobra a Armadura do usuário contra certo tipo de dano. O custo da Roupa depende daquilo a que ela é resistente:

Fogo, Frio, Elétrico, Químico ou Sônico: 15 PEs cada.

Corte, Perfuração ou Esmagamento: 20 PEs cada.

Força, Poder de Fogo ou Magia: 30 PEs cada.

• **Camuflagem Natural (20 PEs):** com um comando, a roupa adquire a aparência do ambiente, tornando-se os testes de percepção mais difíceis para os adversários próximos (H–2) quando camuflado. Apenas a magia Cancelamento Supremo (Manual 3D&T Alpha, pág. 86) revela a Roupa disfarçada.

• **Confortável (50 PEs):** você pode dormir normalmente com esta Roupa, recebendo benefícios melhores por descanso. o usuário poderá recuperar todos os seus PVs; PMs ou PHs com apenas 4 horas de descanso, ao invés de 8 horas de descanso.

• **Cura Acelerada (50 PEs):** assim como a magia de mesmo nome (Manual da Magia, pág. 33), a roupa com esse poder dobra os efeitos das magias de cura no alvo, incluindo a cura por descanso, cortando pela metade o tempo necessário para recuperação de PVs (mas não PMs). Cura Acelerada não funciona com mortos-vivos, seja para auxiliá-los, seja para causar dano. Se a mesma roupa possuir o efeito Confortável, os efeitos se acumulam. Mas se a roupa for rasgada a magia não funcionará até ela ser reparada

• **Furtivo:** este poder oferece H+2 apenas para testes de Furtividade.

• **Invulnerável (variável):** como a vantagem, esta Roupa divide por dez qualquer ataque ou dano de certo tipo. O custo da Roupa depende daquilo a que ela é invulnerável:

Fogo, Frio, Elétrico, Químico ou Sônico: 30 PEs cada.

Corte, Perfuração ou Esmagamento: 50 PEs cada.

Força, Poder de Fogo ou Magia: 100 PEs cada.

•**Magia Irresistível (variável):** muito cobiçado por magos e feiticeiros, esta roupa intensifica suas magias e outros poderes sobrenaturais. Como se você tivesse a vantagem de mesmo nome, alvos de suas magias e poderes sofrem um redutor em seu teste de Resistência. O custo da roupa depende desse redutor:

•**Resistência –1:** 10 PEs.

•**Resistência –2:** 20 PEs.

•**Resistência –3:** 30 PEs.

• **Submarina (10 PEs):** a Roupa permite ao usuário respirar normalmente embaixo d'água, e também mover-se com velocidade normal e nunca se molharam. Mas se a roupa for rasgada a magia não funcionará até ela ser reparada.

• **Voadora (50 PEs):** Com um comando, Asas Brotam da roupa permitindo ao usuário voar, como se tivesse a vantagem Voo. Mas se a roupa for rasgada a magia não funcionará até ela ser reparada, fazendo as asas sumirem e o usuário cair.

Mestre Supremo dos Alfaiate: Você gasta metade do custo normal em PEs para fabricar Roupas ou Vestimentas Mágicas ou adicionar poderes as mesmas.

CAVALEIRO SELVAGEM

Exigências: F1; Aliado (Veja Abaixo); Animais; Fúria.

Função: Tanque.

Quando um bárbaro vence hordas de inimigos sozinho é com única ajuda de seu machado e sua fúria. Mas quando essa ajuda não é necessária e o bárbaro acaba conquistando um aliado animal no qual ele possa montar... daí nasce um Cavaleiro Selvagem.

Um Cavaleiro Selvagem nada mais é do que um bárbaro que possui um aliado animal no qual consiga montar, e juntos exterminar hordas de inimigos. O Cavaleiro Selvagem possui uma ligação poderosa com seu Aliado, nessa ligação eles consegue conversar através de seus pensamentos. E quando o cavaleiro morre em combate, seu aliado também terá o mesmo destino, mas se o animal morre, o cavaleiro ficará abatido com a perda durante 1d horas, após esse período de luto, poderá achar outro da mesma espécie que o anterior.

Aliado (1 ponto): seu aliado deve ser um Urso, Lobo, Tigre, Leão, Rinoceronte, Elefante ou outro animal similar a esses e com as seguintes vantagens e desvantagens: Parceiro, Sentidos Especiais (audição aguçada, faro aguçado e visão aguçada),

Modelo Especial (Grande).

Fúria de Combate: você pode gastar 2 PMs para invocar uma fúria que oferece F+2 e R+1 (o aumento em Resistência aumenta seus PV e PM) durante um número de turnos igual à sua R (após o ajuste). Quando a fúria termina, você fica esgotado (–1 em todas as características) por uma hora.

Fúria Montada: quando o Cavaleiro Selvagem usa a sua Fúria de Combate, essa também afeta a sua montaria. Gastando 3 PMs, Cavaleiro Selvagem duplica os efeitos de sua fúria também em sua montaria.

Fúria Agressiva: quando o Cavaleiro Selvagem usa sua fúria, essa dobrará seus efeitos e sua duração. Gastando 5 PMs, o Cavaleiro Selvagem que utilizar sua Fúria de Combate que estará com seus efeitos dobrados (F+4 e R+2) o aumento em R aumenta seus PVs e PMs, durante um número de turnos igual à sua Rx2 (após o ajuste). Quando a fúria termina, você fica esgotado (–2 em todas as características) por uma hora.

Arma Furiosa: o Cavaleiro Selvagem é perigoso com sua montaria, mas seu real poder só se mostra quando ele empunha sua arma. Gastando 10 PMs, o Cavaleiro Selvagem pode usar uma arma (a sua escolha) que também receberá os efeitos da Fúria de Combate e Fúria Agressiva, ou seja, sua arma receberá FA+4 de bônus enquanto você estiver sob o efeito do poder Fúria de Combate, ela também pode conseguir um acerto crítico com um resultado 5 ou 6 no dado.

CHEF ARCANO

Exigências: Preparar Poções; Culinária (Especialização de Artes); Capacidade de Lançar Magias.

Função: Baluarte / Dominante.

Muitos conjuradores depois que resolvem se aposentar da vida de aventureiros, investem em um trabalho que não sejam o de matar monstros e explorar masmorras abandonadas. Esses conjuradores decidem se tornar Alfaiates, Estalajadeiros, Ferreiros e muitos outros. Mas uma pequena minoria resolve se tornar

Cozinheiros e aperfeiçoam sua nova profissão com a antiga. Assim nasce um Chef Arcano.

Um Chef Arcano é um conjurador que utiliza suas magias na cozinha para preparar os mais deliciosos pratos em menos tempo do que feitos manualmente. Alguns Chefs Arcano podem misturar poções mágicas a seus pratos deixando-os mágicas. O Chef Arcano é muito requisitado em festas da Nobreza Artoniana, já que conseguem preparar seus pratos mais rapidamente que o normal e que seus pratos "mágicos" ou não, são sempre todos deliciosos. Alguns desses Cozinheiros depois que ganham fama como Chefs Arcano, decidem retornar a vida de Aventuras, afim de viajar com seus companheiros e conhecer novos sabores para suas receitas e preparar novos pratos para seus companheiros.

Preparo Mágico: O Chef Arcano pode preparar receitas mais rapidamente e sem o auxílio de utensílios de cozinha, usando apenas magia. Gastando 1 PM, o Chef Arcano prepara deliciosas receitas mais rapidamente, sem o auxílio manual das mãos ou de utensílios de cozinheiro. Magicamente os ingredientes começam a voar e se misturar e cozinhar tudo ao mesmo tempo em pleno ar. Dessa maneira o Cozinheiro Arcano pode preparar suas receitas com mais agilidade do que um simples cozinheiro normal, bastando ter os ingredientes de cada receita.

Receitas Mágicas: O Chef Arcano pode possuir um Grimório de Receitas, onde contém as informações de suas receitas. Gastando PMs variáveis de acordo com os tipos de receitas magias que ele pode preparar:

• **Sopa Revigorante (1 PM):** Sopa feita de ingredientes simples e que pode restaurar até 1d+3 PVs de um usuário.

• **Fruta Abençoada (1 PM):** Qualquer tipo de Fruta, desde de que o Chef Arcano escreva magicamente uma runa mágica nela, fazendo que ela possa restaurar até 1d+3 PMs do Usuário.

• **Lanche Arcano (2 PMs):** Lanche Simples que pode fazer um usuário descansar apenas 4 horas para ter suas forças (PVs e PMs) restaurados.

• **Almoço Místico (2 PMs):** Almoço completo composto de Carne, Salada e Cereais que permite ao usuário usar os efeitos da magia Cura Mágica (Manual 3D&T Alpha, pág. 00) enquanto está consumindo sua refeição. o efeito terminar após 1 hora depois que o usuário tenha terminado o Almoço Místico.

• **Suco Sagrado (3 PMs):** Esse extrato de frutas pode além de auxiliar uma boa digestão, também curar o efeitos de certos tipos de magia, como por exemplos: Pânico; Gagueira de Raviollius; Paralisia; Petrificação; O Amor Incontestável de Raviollius; O Canto da Sereia; Cegueira; Coma; Comando de Khalmyr; Desmaio; Dominação Total; Enfraquecer Magia; A Flor Perene de Milady "A"; Fúria de Beluhga; Fúria Guerreira; Impulso; A Loucura de Atavus e Marionete.

• **Pão Metamágico (3 PMs):** Pão, Bolo ou outro tipo de Massa Especial que pode restaurar até 3d PVs de um usuário.

• **Doce de Mana (4 PMs):** Qualquer tipo de doce que contem ingredientes raros e permite restaurar até 3d PMs de um usuário.

• **Salada Mágica (4 PMs):** Salada Simples composta de Verduras e Legumes e que são misturas a temperos raros e que permitem usar o efeito da magia Cura Completa (Manual 3D&T Alpha, pág. 00) em todos que a consumirem, podendo ser até 5 usuários.

• **Refeição dos Deuses (5 PMs):** Prato de Comida completo e cheio que pode satisfazer uma única pessoa durante um dia

inteiro e também curar todos os tipos de Condições Mágicas (Medo e Doenças) e restaurar todos os Pontos de Vida e de Magia de um mesmo alvo.

• **Manjar de Wynlla:** as Comidas que o Chef Arcano prepara são consideradas também como Iguarias Mágicas. Gastando 10 PMs, o Chef Arcano pode amplificar os efeitos de suas Receitas, fazendo com eles têm efeitos máximos e duraram até o final do dia.

DRAGÃO DE JADE

Exigências: F1; H1; Inimigo (Youkai).

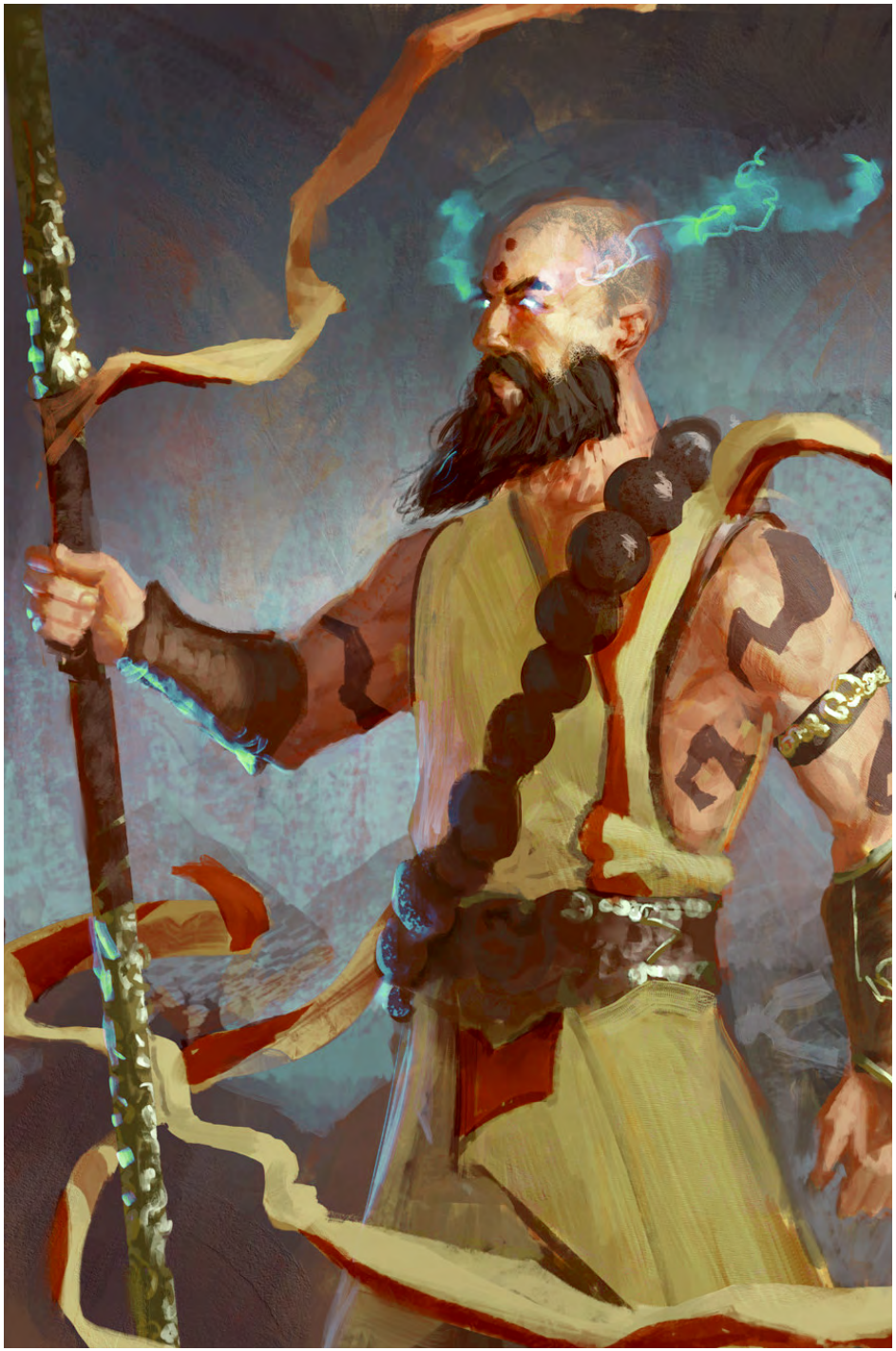
Função: Atacante / Baluarte.

Existe em Tamu-Ra alguns Youkais que gostam de roubar bens de nobres afim de achar itens mágicos para vende-los ou mesmo usa-los de maneira errada. Por isso alguns nobres criaram uma ordem de guardas para seus bens, esses guardas são chamados de Dragões de Jade.

Dragões de Jade são monges altamente treinados com armas feita de um tipo de material que só existe em Tamu-Ra: o jade. A arma desse material tem grande efeito contra Youkais, os afastando. Por isso os Dragões de Jade são treinados para guardar bens, tesouros, itens mágicos e até fazer escoltas de pessoas dos Nobres.

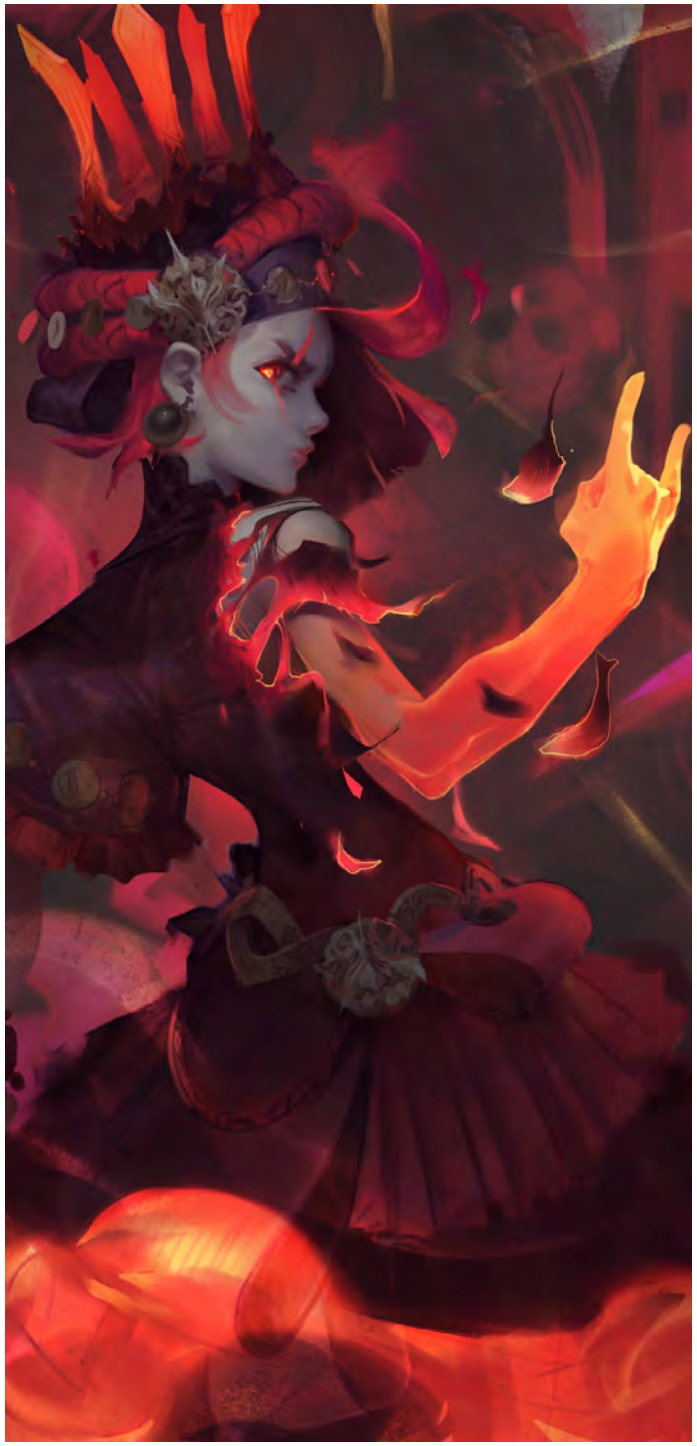
Arma de Jade: portando uma arma feita desse material que mais lembra uma esmeralda, o Dragão de Jade pode afugentar Youkais ou Mortos-vivos. Você receberá uma arma à sua escolha (Lança, Espadas Curtas, Maças ou Mesmo um Bordão), que causará FA+3 a Youkais e Mortos-Vivos.

Amuleto de Jade: ao se tornarem um dragão de jade e



antes de partirem para proteger um templo ou lugar sagrado, os dragões de jade recém-formados recebem um amuleto que os protege de ataques mágicos vindo de Youkais ou Mortos-Vivos. Você recebe um Amuleto de Jade que pode reproduzir os efeitos de duas magias, Barreira Mística (Manual 3D&T Alpha, pág. 84), e a outra é a magia Pânico (Manual 3D&T Alpha, pág. 106), isso pode ser feito até Rx3 no dia.

Selamento do Guardião: as vezes alguns Youkais que persistem em incomodar o Dragão de Jade, portanto ele poderá selar esse Youkai em algum objeto mundano, como por exemplo um Espelho Pequeno; uma Obra de Arte de qualquer tamanho e onde esse Youkais poderá sair se cumprir um código de honra. Gastando 5 PMs, o Dragão de Jade pode aprisionar um Youkai dentro de um objeto mundano (e que só pode ser quebrado pelo próprio Dragão de Jade) usando a magia Banimento (Manual da Magia, pág. 30), só que nesse caso a magia transportará o Youkai para um objeto próximo ou que você escolha anteriormente, e também poderá escolher a condição para esse Youkai possa se libertar do Banimento que pode ser um Código de Honra e muitas das vezes depois que se liberta de sua prisão, eles se aliam ao Dragão de Jade como Aliados.



OBS: se o objeto mundano com o Youkai aprisionado se torna indestrutível, mas apenas o Dragão de Jade poderá quebrá-lo e o Youkai pode observar tudo lá de dentro. Tendo em vista que o Youkai banido para o objeto poderá se comunicar com alguma pessoa de fora que precise de ajuda, assim se o youkai cumprir seu código de honra poderá se libertar do objeto.

ESCOLHIDO DE SCKAR

Exigências: Armadura Extra (Fogo), Clericato (Sckar), Voo.

Função: Atacante.

Existem seis Dragões-Reis, os representantes mais poderosos de cada espécie. Embora não pertençam ao panteão de deuses maiores, ainda assim eles são adorados por milhares de seguidores, e concedem poderes divinos a seus clérigos. Isso acontece até mesmo com o Malevolente Sckar, Rei dos Dragões Vermelhos.

São muitas as lendas, rumores e boatos sobre Sckar. Alguns dizem que ele é um rei carrasco que comanda sua nação a punho de ferro. Outros afirmam que ele vive em um imenso castelo no meio de um

vulcão ativo. Outros ainda dizem que seus servos e todo o seu povo na verdade são seus filhos. E certas pessoas juram que ele atualmente planeja destruir outros reinos e aumentar seu próprio reino.

Mas é verdade que Sckar escolhe, entre seus devotos, alguns poucos eleitos para receber sua bênção maior — a habilidade de fazer do fogo seu aliado e sua maior arma.

Arma de Explosão Flamejante: quando você consegue um acerto crítico, além de dobrar sua Força ou PdF, o ataque provoca +1d de dano de Fogo.

Forma de Dragão: você possui uma Forma Alternativa com as mesmas características e as seguintes vantagens: Sentidos Especiais (todos), Telepatia, Voo. Nesta forma você pode fazer três ataques com uma ação: duas garras (Força) e uma mordida (F+2). A forma de dragão não partilha as vantagens da outra forma (mas partilha as desvantagens).

Cura pelo Fogo: uma vez por combate, o Escolhido de Sckar pode transformar todo o dano de fogo contra ele em PVs curados.

GUERREIRO DO ESCUDO

Exigências: Reflexão; Esportes; Código de Honra (pelo menos uns dois à sua escolha).

Função: Atacante / Baluarte.

Guerreiro, um tipo de soldado aventureiro disposto a lutar contra monstros e outras criaturas em masmorras, ruinas ou em qualquer lugar. sempre portando sua Espada e Escudo e trajando sua Armadura Simples. Mas quando esse Guerreiro decide trocar sua Espada por um Escudo mágico. Aí nasce um Guerreiro do Escudo.

Guerreiro do Escudo são simples aventureiros que utilizam um Escudo (ou dois) como sua arma principal. Eles podem fazer seu escudo ricochetear em paredes, no chão, no teto ou mesmo em objetos pesados e assim atingir criaturas que estejam fora de seu alcance. Eles ainda podem criar uma onda de energia quando são atacados por armas corpo-a-corpo. Sempre que um Guerreiro do Escudo lança sua arma pra ricochetear e atingir seus alvos, esse Escudo sempre volta as mãos do Guerreiro. Esse Escudo ainda pode possuir

propriedades mágicas. Em Arton, hoje em dia, há somente um Guerreiro de Escudo, residente em algum lugar do reino de Bielefeld.

Escudo Ricochete: o Guerreiro do Escudo pode usar seu Escudo para ricochetear em qualquer superfície afim de atingir seus alvos. Gastando 1 PM por superfície ricocheteada, o Guerreiro do Escudo pode arremessar o seu escudo e fazer ele quicar em uma superfície afim de atingir um alvo um obstáculo.

Tudo que Vem, Volta! Todo tipo de ataque mágico contra o Guerreiro do Escudo será revertido a sua fonte. Você pode gastar 5 PMs e duplicar toda a sua Força de Defesa contra um único ataque. Se conseguir deter o ataque completamente (sua FD é igual ou superior à FA do atacante), além de não sofrer nenhum dano, você devolve o ataque para o atacante com a mesma FA original. Você só pode usar um número máximo de vezes por rodada igual à sua Habilidade x2.

Onda de Energia: quando um Guerreiro de Escudo é atacado por uma arma corpo-a-corpo, pode liberar uma onda de energia em área. Gastando 10 PMs, o Guerreiro de Escudo gera um Ataque Especial Amplo quando usa seu escudo contra uma arma que possua a Vantagem Ataque Especial Poderoso. O Escudo gera uma Onda de Energia em Área que afeta todos a 10 metros do Guerreiro de Escudo.

MARINHEIRO IMPERIAL

Exigências: Qualquer Semi-Humano; Arena (Água); Patrono (Marinha); Código de Honra (Veja Abaixo).

Função: Atacante.

Os Semi-Humanos tem uma grande perícia no mar. Os reinos costeiros de Arton não tem uma grande armada, mas os navios que atuam tanto no Mar Negro quanto no Rio dos Deuses são capazes de prender ou afundar navios piratas.

Mesmo em embarcações diversas não será raro encontrar um ou mais marinheiros entre os membros mais experiente. Muitos deles, inclusive, já foram piratas que abandonaram sua vida de crimes e agora tentam servir a um bem maior — combater a pirataria, tornando-se corsários a serviço do Reinado, recebendo bônus em ouro quando prendem a tripulação de um navio pirata, por isso o ânimo dos marinheiros está sempre em alta quando se avista um navio com flamulas negras.

Da mesma forma que um pirata ou bucaneiro, o Marinheiro Imperial é especializado em agir e lutar a bordo de navios. Neste tipo de "terreno" sua perícia em combate é muito maior. Como seria de se esperar, eles não usam armaduras ou armas muito pesadas — preferindo a espada curta, o sabre e uma pistola. Eles se vestem com seus uniformes padrão, e também não podem adornar-se com joias.

Código de Honra (da Marinha) (–1 Ponto): Sempre cumprir as ordens de seus superiores, nunca fazer qualquer ato ilícito ou contra as leis, sempre proteger qualquer criatura mais fraca (e que não seja um Pirata).

Defesa Sagaz: armaduras não são aconselhadas em uma batalha que pode terminar dentro da água. Por isso, você aprendeu a defender-se de outras maneiras, como aparando golpes com a própria arma ou colocando obstáculos no caminho do oponente. Você recebe +1 em sua FD.

Eviscerar: com um ataque cruel contra o ventre, você pode ferir muito seu oponente. Enquanto usar uma arma de corte, as suas chances de conseguir um dano crítico são dobradas (5 ou 6 em 1d6).

Flagelo dos Piratas: o nome do seu Patrono inspira terror e medo em seus inimigos, sendo conhecido em todos os mares. Sempre que luta em sua Arena, você pode gastar 5 PMs para fazer todos os seus oponentes receberem uma penalidade de –1 em sua FA.

MESTRE CERVEJEIRO

Exigências: Culinária; Preparar Poções; Perito (Culinária).

Função: Baluarte / Dominante.

Por vários anos, algumas pessoas tentaram dominar a arte de criar bebidas mágicas em Arton. Mas só o Gnomo Skohma conseguiu esse feito. Ele era um Alquimista que amava muito bebidas e já tinha tentado misturar algumas bebidas com poções de cura, mas os efeitos não eram dos melhores e depois de dois anos de estudos, Skohma consegue criar sua primeira bebida mágica.

Hoje em dia ele é conhecido como um Mestres Cervejeiros. Mas esse nome não quer dizer que Skohma não faz apenas cervejas e sim qualquer tipo de bebida ou uma variação onde todas se misturam.

O Mestre Cervejeiro pode facilmente misturar os efeitos de suas próprias magias em suas bebidas e alguns ingredientes especiais, criando assim uma grande gama de combinações com efeitos mágicos diversos. Hoje em dia, em Arton, existem apenas um Mestre Cervejeiro na ilha de Tamu-Ra e esse está em busca de um Discípulo.

Bebida Mágica: o Mestre Cervejeiro mistura Poções Mágicas com bebidas e dessas resultam em bebidas muito fortes e com propriedades especiais. Gastando 2 PMs, o Mestre Cervejeiro pode usar os efeitos de uma magia que ele mesmo conhece (e que pode custar até 5 PMs), esse efeito dura até o final do dia.

Fermentação é Chave: para o Mestre Cervejeiro, o tempo pode melhorar o sabor de suas bebidas, por isso ele sempre traz um pequeno barril com uma bebida extremamente forte que ele já vem preparando há mais de um ano. Gastando 5 PMs, o Mestre Cervejeiro traz em um pequeno barril ou mesmo em um cantil uma bebida mágica especial extremamente forte, capaz de derrubar um gigante só com o cheiro. Essa bebida possui até dois efeitos de magias que o Mestre Cervejeiro conheça (e com custos de até 10 PMs), os efeitos dessa bebida duram até o final do combate e deixará seu usuário altamente bêbado (H-4 em todos os seus testes e FA-5 e FD-5).

Coquetel dos Deuses: Mestre Cervejeiro mais habilidosos podem preparar bebidas dignas dos deuses. Gastando 10 PMs, o Mestre dos Cervejeiros pode usar os efeitos dobrados de até três magias que ele conheça (e com custos de até 20 PMs), esse efeito dura até o final do combate.

PUNHO DOS DEUSES

Exigências: Clericato; Boa Fama; Combate ou Esportes; Código de Honra dos Heróis.

Função: Atacante.

Os Punhos dos Deuses são Monges Sagrados que canalizam o poder divino através de sua força de vontade.

Os Punhos dos Deuses treinam seus corpos e mentes para se tornarem os protetores sagrados. Nas entranhas dos monastérios dos Patriarcas, os Punhos dos Deuses são submetidos a desafios físicos e espirituais implacáveis para provar sua devoção e concentração inabaláveis.

Purificações ritualísticas diárias ajudam esses monges a manterem seus espíritos imaculados, longe das garras corruptoras que sempre miram nos corações dos homens comuns. Na busca da perfeição marcial, eles também afinam seu equilíbrio e clareza, habilidades que permitem o domínio completo de uma grande variedade de instrumentos de batalha e também do combate desarmado. Após uma vida inteira de preparação, os Punhos dos Deuses experientes recebem a permissão para sair de seus monastérios para servir às ordens dos Patriarcas. Os emblemas em suas testas os marcam como sobreviventes, vencedores e pilares de sua sociedade. Os Punhos dos Deuses canalizam a força dos deuses a cada passo e cada golpe.

Arma Divina: As armas do Punho dos Deuses, seus Punhos e Pés são sagrados. Todo dano causado por socos e chutes do Punho dos Deuses é considerado sagrado. Mortos-Vivos, personagens com a Vantagem Magia Negra e com uma dessas Desvantagens (Má Fama, algum tipo de Insanidade ou mesmo Maldições) também recebem o Dobro do Dano Normal e o Triplo do Dano em caso de Acerto Crítico.

Mantras Divinos: Somente o Punho dos Deuses tem o conhecimento dos Mantras Divinos, que são Encantamentos Poderosos que um Punho dos Deuses realiza e tanto beneficia a si mesmo como também a um aliado. Esses Mantras surgem em forma de um círculo mágico brilhante no chão com palavras escritas em um idioma antigo e que depois desaparece após um determinado período de tempo. Esses Mantras se dividem em quatro tipos diferentes e podem ser comprados por 1 ponto cada um.

• **Mantra do Dano** - Esse mantra faz com que o Punho dos Deuses cause mais danos a seus inimigos. Gastando 3 PMs, o Punho dos Deuses pode usar os efeitos da vantagem Ataque Especial: Perigoso em seus inimigos. Esse mantra dura 1 rodada.

• **Mantra da Proteção** - Esse mantra faz com que o Punho dos Deuses proteja a si mesmo ou um aliado de ataques corpo-a-corpo. Gastando 2 PMs, você recebe os efeitos da vantagem Armadura Extra (Corte e Esmagamento) por uma rodada. Esse mantra permanece ativo durante 2 rodadas.

• **Mantra da Cura -** Já esse Mantra faz com que o Punho dos Deuses e seu Aliado se curem enquanto ambos permanecerem dentro do Círculo Mágico. Gastando 3 PMs, o Punho dos Deuses cria um círculo mágico com os efeitos da vantagem Regeneração, tanto para si mesmo quanto para seu aliado. Se algum tipo de Morto-Vivo adentrar a esse círculo receberá dano também. Esse

mantra ficará ativo por 3 rodadas.

• **Mantra da Velocidade -** Esse Mantra torna o Punho dos Deuses e seu aliado mais rápido e gracioso. Gastando 1 PM, o Punho dos Deuses e seu aliado recebem o efeito da vantagem Aceleração. Esse mantra estará ativo por 4 rodadas.

Ofensiva das Sete Estrelas: o mais poderoso golpe que um Punho dos Deuses pode realizar, desferindo uma grande sucessão de golpes rápidos e poderosos a seus inimigos dentro de um círculo mágico. Gastando 10 PMs, o Punho dos Deuses pode realizar até 7 ataques consecutivos a inimigos que estejam dentro do círculo mágico e esses ataques estarão sob os efeitos da vantagem Ataque Especial - Poderoso, Perigoso, Preciso, Amplo, Enfraquecedor, Tempestade de Golpes, Aproximação depois esse ataque só pode ser realizado novamente em 4d rodadas.

SENTINELA ÉLFICO

Exigências: Apenas Elfos; Arena (Floresta); Arquearia.

Função: Baluarte.

Antigamente em Lennórien, a Nação Élfica de Arton-Sul, foi criado um destacamento de elfos para proteger suas fronteiras. Após muitos anos de treinamento, surge desses destacamento os primeiros Sentinelas Élficos, especialista em eliminar os inimigos dos elfos caso eles adentrassem suas florestas.
Esses elfos eram na maioria das vezes exímios arqueiros, capazes de acertar o olho de uma mosca a um quilometro de distância em meio uma tempestade. Mas também existia a parte dos guerreiros que usavam espadas e lanças mágicas fabricadas pelos melhores artífices lennorianos. Alguns indivíduos excepcionais se desenvolviam em ambas habilidades.

Somente elfos eram escolhidos para serem Sentinelas, as elfas eram designadas ao clero ou ao estudo arcano para se tornarem tornarem clérigas de Glórienn ou mesmo magas. Os Sentinelas Élficos cuidavam para que suas Fronteiras não fossem violadas por hordas de goblinóides. Uma pena que eles não estavam propriamente preparados para o que iria acontecer...

Arco Místico: quando atinge o posto de Sentinela, o Elfo recebe um Arco Mágico +1 (Ataque Especial Preciso).

Camuflagem: Sentinelas Élficos quando estão no local de sua Arena, são praticamente invisíveis. Gastando 5 PMs, o Sentinela Élfico recebe os efeitos da magia Invisibilidade (Manual 3D&T Alpha, pág. 98), e só podem ser percebidos por oponentes se esses forem bem-sucedidos em um teste de H-2.

Chuva de Disparos Suprema: sua capacidade de atirar várias flechas é lendária. Você pode gasta 10 PMs para usar a vantagem Tiro Múltiplo (arredondado para cima). Portanto, cada 3 ataques custam 1 PM, você ainda tem o triplo do alcance de tiro.

ANÁLISE DO VILÃO

SHADOW MOON

POR WELLINGTON BOTELHO

Análise do vilão: Shadow Moon

Estreava no ano de 1987 no Japão, a série Kamen Rider Black, pertencente a franquia Kamen Rider de autoria da empresa Toei Company e do mestre Shotaro Ishinomori. No Japão, a série marcou o retorno da franquia após um hiato de 6 anos sem a produção de séries televisivas. A temática adulta e dramática da série, contrastante com as demais séries do gênero da época, foi (e até hoje é) elogiada por muitos fãs, sendo por muitos considerada uma das melhores produções da franquia e do gênero tokusatsu já produzidas no Japão.

A história é centrada na família Akizuki, com os protagonistas Kotaro Minami (Issamu Minami na dublagem brasileira) e Nobuhiko Akizuki, sendo ambos irmãos de criação e filhos de Soichiro Akizuki. Quando ambos completam 19 anos, são sequestrados pelo Organização Criminosa Gorgom, uma seita maligna liderada pelo Grande Rei. No corpo de ambos os jovens, é instalada a King Stone (uma verde e outra vermelha), que faz com que sofram uma mutação genética, tornando-se uma mistura de homem e gafanhoto. O destino de ambos é lutarem entre si, para decidirem quem será o novo Rei Secular, durante os últimos 17 episódios da série.

No momento da cirurgia de implantação da King Stone em ambos os jovens, Soichiro Akizuki, arrependido, consegue libertar apenas Kotaro Minami do controle dos cientistas Gorgom, fazendo com que nosso herói tenha suas memórias preservadas. Infelizmente, Nobuhiko não tem a mesma sorte e renasce como Shadow Moon, o algoz de Black Sun. Com os mesmos poderes, mas sem as memórias de sua vida humana, o objetivo de Shadow Moon é derrotar Black Sun e roubar sua King Stone, e assim, completar sua mutação e virar o novo Rei Secular, escravizando a humanidade em nome do Grande Rei e do Império Gorgom.

Ao final da série de Kamen Rider Black, Shadow Moon reaparece em Kamen Rider Black RX e no especial Kamen Rider World. Com o fim dos Riders da era Showa e o início dos Riders da era Heisei, a personagem retorna nos anos 2010, como membro da Organização Dai Shocker, participando dos especiais comemorativos, tanto das franquias Kamen Rider como da Super Sentai.

POR WELLINGTON BOTELHO

シャドームーン。メカニック要素と仮面ライダーが見事に融合した

Nome Verdadeiro:
Nobuhiko Akizuki
Nome Original:
Shado Mun
Afiliação:
Gorgom
Aparições:
23 episódios (Kamen Rider Black e Kamen Rider Black RX) e 5 filmes
Ator:
Takahito Horiuchi (Nobuhiko) e Masaki Terasoma (voz).
Dublagem brasileira:
Francisco Brêtas (Black Kamen Rider) e Affonso Amajones (Kamen Rider Black RX).
Fonte: Wikipédia

Análise do vilão: Shadow Moon

– Shadow Moon (34N)

F4, H5, R4, A4, PDF4; 42 PVs, 30 PMs.

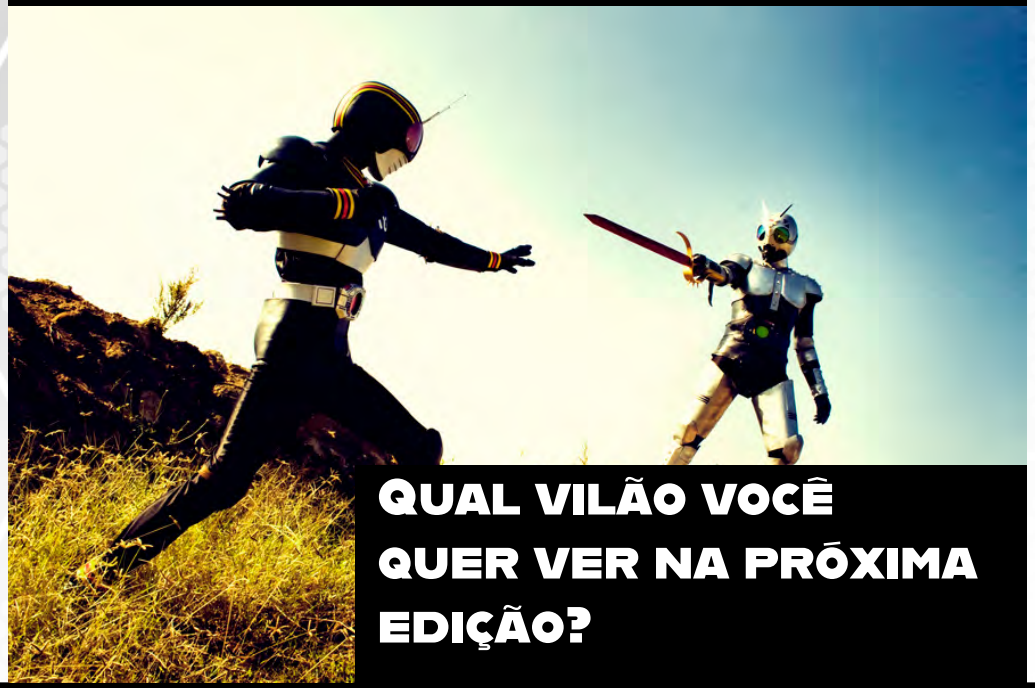
Vantagens: Ataque Especial (F, Shadow Punch; Penetrante, Poderoso e Preciso), Equipamento (Sabre Satã), Golpe Final (Shadow Kick), Grunts, Magia Negra, Imortal 1, Pontos de Magia Extra 1, Pontos de Vida Extra 1, Vigoroso.

Desvantagens: Devoção (Ser o Rei Secular), Insano (Megalomaníaco) e Procurado.

Perícias: Crimes.

Equipamentos: Sabre Satã (F+3, Espiritual, Vorpal, Ataque Especial [Penetrante, Preciso, Poderoso], Munição Limitada).

Poderes de Kit: Armadura Completa e Crítico Automático.



Qual vilão você quer ver na próxima edição?

ESQUADRÃO ROYAL RANGER, GUERREIROS DO TROVÃO!

Corporação Heart Stars

A corporação Heart Stars foi criada há muitos anos atrás, quando as primeiras sondas espaciais identificaram um sinal alienígena, informando sobre a ameaça do Imperador Galáctico. Unindo um formidável grupo de cientistas terrestres, que com a misteriosa ajuda de um mentor conhecido apenas por Titan, desenvolveram uma série de equipamentos e veículos de incrível poder, que seriam dados a cinco jovens de capacidades especiais, selecionados desde crianças.

A corporação fornece um sistema de armadura tecnológica, que protege o usuário em combate. Um uniforme feito de um tecido liso, que facilita os movimentos em situações de luta, cada um de uma cor (vermelho, preto, rosal, azul e amarelo).

Uniforme Royal Ranger

Equipamento [1 a 12 pontos]:

A3, Aceleração, Aliado Gigante, Pontos de Vida Extra, Pontos de Magia Extra Sentidos Especiais [Infravisão, Radar e Rádio], Implemento [Aumento de Dano, Proteção Mágica e Enxame de Trovões] e Munição Limitada

ACE RANGER [15N]

F2 (corte), H4, R3, A0, PdF1 (fogo); 15PVs e 15PMs.

Vantagens: Ataque Combinado, Ataque Especial [F: Espada Ace], Boa Fama, Energia Extra, Patrono [Heart Stars].

Desvantagens: Código dos Heróis, Protegido Indefeso [Noiva].

Perícias: Esportes.

KING RANGER [15N]

F4 (corte), H3, R2, A0, PdF2 (fogo), 10Pvs e 20PMs.

Vantagens: Ataque Combinado, Ataque Múltiplo, Ataque Especial [F: Machado King], Patrono [Heart Stars], PMs Extra x1.

Desvantagens: Código da Redenção, Complexo de culpa.

Perícias: Pilotagem, Interrogatório e Artes Marciais.

QUEEN RANGER [15N]

F2 (contusão), H4, R2, A0, PdF4 (fogo), PV 10, PM 10

Vantagens: Ataque Combinado, Ataque Especial [PdF: Bazuca Queen], Genialidade, Patrono [Heart Stars].

Desvantagens: Código do Combate , Fobia [Sapos].

Perícias: Acrobacia, Pilotagem, História.

JACK RANGER [15N]

F2 (contusão), H3, R2, A0, PdF2 (fogo); 10PVs e 10PMs.

Vantagens: Ataque Combinado, Escudo, Patrono [Heart Stars].

Desvantagens: Código da Honestidade.

Perícias: Investigação, Acrobacia, Pilotagem e Prestidigitação

.

ESQUADRÃO ROYAL RANGERS

TEN RANGER [15N]

F3 (perfuração), H4, R2, A0, PdF2 (fogo), PV 10, PM 10

Vantagens: Ataque Combinado, Ataque Especial [; F: Tridente Ten], Patrono [Heart Stars], Paralisia, Técnica de Luta [Ataque Forte e Ataque Preciso].

Desvantagens: Código da Gratidão, Ponto Fraco.

Perícias: Furtividade, Pilotagem e Alpinismo.

Os veículos desenvolvidos são:

ACE FIGHTER [15S]

F1, H0, R3, A2, PdF3 (fogo), PV 15, PM 15

Vantagens: Mecha, Aliado Supremo [Royal Knight], Aceleração , Ataque Especial [PdF: Míssil Fighter], Tiro Múltiplo, Voo.

KING DRILLER [15S]

F4 (Perfuração), H0, R3, A2, PDF1 (Perfuração), PV 15, PM 15

Vantagens: Mecha, Aliado Supremo [Royal Knight], Ataque Especial [F: Mega Driller], Movimento Especial [Constância e Escavação], Voo.

ATENÇÃO: na nossa edição anterior os Royal Rangers foram apresentados usando as regras da versão Defensores de tóquio. Aqui agora eles retornam com as regras para a versão 3D&T Alpha.

QUEEN RESCUE [15S]

F2 (Contusão), H0, R3, A3, PdF3 (fogo), PV 10, PM 10

Vantagens: Mecha, Aliado Supremo [Royal Knight], Aceleração , Ataque Especial [PdF: Laser Queen], Voo.

JACK TANK [15S]

F4 (contusão), H0, R2, A2, PDF1 (perfuração), PV 28, PM 20

Vantagens: Mecha, Aliado Supremo [Royal Knight], Ataque Especial [F: Colisão Jack], Pontos de Vida Extra, PMs Extras x1, Vigoroso e Voo.

TEN JET [15S]

F2, H0, R4, A3, PdF2 (fogo), PV 20, PM 20

Vantagens: Mecha, Aliado Supremo [Royal Knight], Aceleração [1], Ataque Especial [PdF: Míssil Jet] e Voo.

Da combinação dos cinco veículos, nasce a última linha de defesa do planeta Terra, o Invencível Royal Knight.

ROYAL KNIGHT [29K]

F4, H0, R4, A3, PdF3, PV 35, PM 25

Vantagens: Mecha, Aceleração, Ataque Especial [F: Ataque Final Heart Stars; Dano Gigante; Perigoso; Poderoso], Movimento Especial [Constância e Viagem Espacial], Pontos de Vida Extra x1, Pontos de Magia Extra x1, Tiro Múltiplo, Vigoroso e Voo.

ACERTO CRÍTICO

+ADAPTAÇÕES
+AVENTURAS
+PERSONAGENS
+CRÍTICO

ACESSE: https://acertocriticoalpha.blogspot.com

NOVVA
TOKYO
ACESSEM NOVVA TOKYO!
E SE DIVIRTAM COM AS AVENTURAS, MONSTROS E NOVAS REGRAS!
HENSHIN!
NOVVATOKYO.BLOGSPOT.COM

A Ressurreição de Satan Goss

por Wellington Botelho

Em 2017, a Toei Company lançou um filme nos cinemas unindo as séries Metal Heroe e Super Sentai no mesmo universo, pegando onda no projeto MARVEL (algo como os Vingadores), que há alguns anos antes, já havia sido testado em Shinkenger e Kamen Rider Decade, e depois com a série Gokaiger. O filme SPACE SQUAD: Gavan vs Dekaranger é o primeiro evento explorando as diversas franquias Tokusatsu, onde o enredo mostra o novo policial do espaço Gavan investigando a Organização Genmaku, no rastro de Mad Gallant (MacGaren, o eterno rival de Jaspion). Ao cair em uma armadilha, tem sua parceira raptada e após uma senhora bronca da comandante dos Policiais do Espaço, resolve pedir ajuda dos Dekarangers (aqui conhecidos como Power Rangers SPD). O filme fez um relativo sucesso, o que gerou a continuação Kyuranger Vs Space Squad, lançado em 2018.

Baseado nisso, este que vos escreve, resolveu escrever uma aventura de RPG para o sistema 3D&T Alpha, que após uma série de adaptações e um teste físico em um evento, empolgou mestre e jogadores. Para os jogadores mais novos, que não pegaram a fase Tokusatsu dos anos 80/90, muito das referências não serão assimiladas com facilidade, mas espero que seja o suficiente para uma rápida pesquisa na Internet. Para aqueles que já passaram dos 30 anos, bom, será muito mais nostálgico e satisfatório.

Se estiverem prontos para enfrentar as forças do Mal, as próximas páginas serão desafiadoras. Então digam comigo:

- HENSHIN!

A RESSURREIÇÃO DE SATAN GOSS

O Ano é 2019...

A organização criminal espacial Genmaku aterroriza todo o Universo. Em suas fileiras, estão os mais perigosos e mortais alienígenas conhecidos. Na estação espacial da Corporação Heart Stars, o Comandante Spade, líder do Esquadrão Royal diz:

"Atenção todos, vocês foram chamados aqui pois precisam ir até o planeta Ejin, que fica no Sistema Flash. Lá, devem encontrar o líder que protege a Bíblia Galáctica e fazer com que ele nos ajude".

Após alguns debates sobre o Planeta Ejin, o chefe Spade informa:

"O líder do planeta Ejin enfrentou a muitas décadas atrás, um dos chefes da Genmaku. Mas não temos nenhum registro dele, por isso, conversar com o líder é essencial para nosso sucesso ao combate à organização criminal. Suspeitamos que eles pretendem ativar uma poderosa arma, que destruirá o Universo".

Após dispensados, o esquadrão Royal retorna para o Planeta Terra. Caminhando pelas ruas da Cidade de Tóquio, o grupo escuta um grito de socorro e sirenes tocando. Partindo imediatamente, presenciam um assalto em andamento:

"Uma gangue de bandidos, sai correndo de um banco, carregando maletas e sacolas com dinheiro. Com o poder de blaster, explodem carros e lojas para ajudar na fuga. Há pessoas feridas, desacordadas, soterradas nos escombros da destruição. Existe muita fumaça e fogo. É hora de agir! Sirenes são ouvidas, a Polícia de Tóquio e o Corpo de Bombeiros estão a caminho, dando a oportunidade de vocês perseguirem os bandidos, que fogem num furgão. Em seus comunicadores, vocês escutam uma voz: "Royal Rangers, aqui é Copas! Vocês precisam ajudar os feridos primeiro. Depois, transformem-se e utilizem seus veículos para persegui-los, esses bandidos não são terráqueos"!

Após ajudarem a retirar os civis dos escombros, os PJ transformam-se e devem fazer testes de Perícia (Investigação, fácil, 1d6+2). Em caso de falha, os Pjs precisam informar a Copas na Base Heart Stars, de que os criminosos fugiram. Ela irá passar a localização do esconderijo, através de análise de Satélites. Em caso de sucesso, todos se dirigem imediatamente ao esconderijo.

"Vocês estão numa parte sombria da cidade. Mesmo numa metrópole, existem bolsões de pobreza, onde a marginalidade impera. Uma área predominante industrial, possuí vários galpões abandonados. Ao avistarem o veículo dos bandidos, chegam num armazém suspeito, com uma porta fechada e algumas janelas com vidro no segundo andar".

Quando resolverem entrar, pergunte como farão isso. A porta está destrancada, basta abrir e entrar – mas nunca subestime a imaginação dos Pjs. Quando todos estiverem dentro do armazém, descreva o lugar para que consigam imaginar como é. Diga o seguinte:

"Vocês entram em um galpão grande e escuro. Tem muitas caixas de madeira vazias, colunas de metal e passarelas. A iluminação é parcial, vindo somente das janelas do segundo andar e dos lanternins do teto. Súbito, enquanto vocês investigam, criaturas saltam de seus esconderijos atrás dos caixotes. Parecem vestir uniformes pretos, com detalhes cromados, suas faces são robóticas lembrando um parafuso, possuem os olhos vermelhos e garras no lugar das mãos. E eles são Anaroids e vão atacar vocês".

As criaturas são grunts (Anaroids) – apenas um aperitivo para os Pjs, um aquecimento para emoções maiores. Use dois deles contra cada jogador. Esta etapa pode ser vencida apenas tirando os Soldados do caminho. Eles são burros demais para desistir ou fugir. O único meio é destruir todos eles; quando um Soldado é destruído, logo se desintegra em uma mancha e fumaça.

Cada defensor que vença sozinho seus dois oponentes recebe um Ponto de Experiência (XP). Um defensor que consiga livrar-se logo de seus inimigos para ajudar um companheiro que esteja em desvantagem também ganha um XP. Mas, se dois ou mais Pjs atacarem um único Soldado, estarão sendo desleais (dois contra um) e não devem ganhar Pontos de Experiência pela vitória.

Soldado Grunt Típico (0 pontos)

F1, H0, R0, A0, PdF1; 1 PV e 1 PM.

Desvantagens: Inculto, Monstruoso.

Após o rápido combate, uma passagem secreta é revelada. Uma falsa porta instalada na parede deixa aparecer um pouco de iluminação pela fresta do chão. Ao verificarem, os Pjs encontrarão uma escada que leva para o subterrâneo. Após descerem, diga o seguinte:

"Vocês entram em um grande aposento – com bastante espaço para lutar. Na parede oposta, em um tipo de lounge com sofá e mesa de café, estão descansando os criminosos. O líder deles se levanta do sofá, e não é um Grunt, pois seu corpo está coberto de pelos, veste uma armadura de escamas, possuí espinhos nos ombros, cotovelos e joelhos, têm garras afiadas nas ponta dos dedos, e uma imensa juba cobrindo a cabeça e os ombros. Ele olha para vocês:

- Parabéns Rangers, passaram por meus homens – ele diz, com uma voz gutural e sombria. - Mas isso de nada vai adiantar! Vocês morrerão aqui e agora, preparem-se para enfrentar o flagelo espacial, Giluke e seu bando de corsários"!

Giluke, consegue dizer tudo isso sem que os defensores consigam atacar. Se eles tentarem, não permita. Lembre-se, um defensor nunca ataca alguém até ele provar que é um vilão – e isso só acontece quando termina de falar. Qualquer jogador que insista em atacar assim mesmo, vai perder 1 Ponto de Experiência.

Giluke, Líder dos Flagelos Espaciais (27N)

F4, H5, R4, A4, PdF3; 20 PVs e 20 Pms.

Vantagens: Ataque Especial (F, Perigoso), Ataque Especial (PdF, Preciso, Penetrante), Teleporte.

Flagelos Espaciais

"LOGO, TODOS OS PLANETAS SERÃO CONQUISTADOS, INCLUINDO A TERRA!"

Crovix (15N)

F2, H4, R4, A2, PdF3; 20 Pvs e 20 Pms.

Vantagens: Ataque Especial (F, Paralisante).

Rhinos (19N)

F5, H2, R4, A4, PdF1; 20 Pvs e 20 Pms

Vantagens: Ataque Especial (F, Penetrante), Ataque Múltiplo.

Firefly (22N)

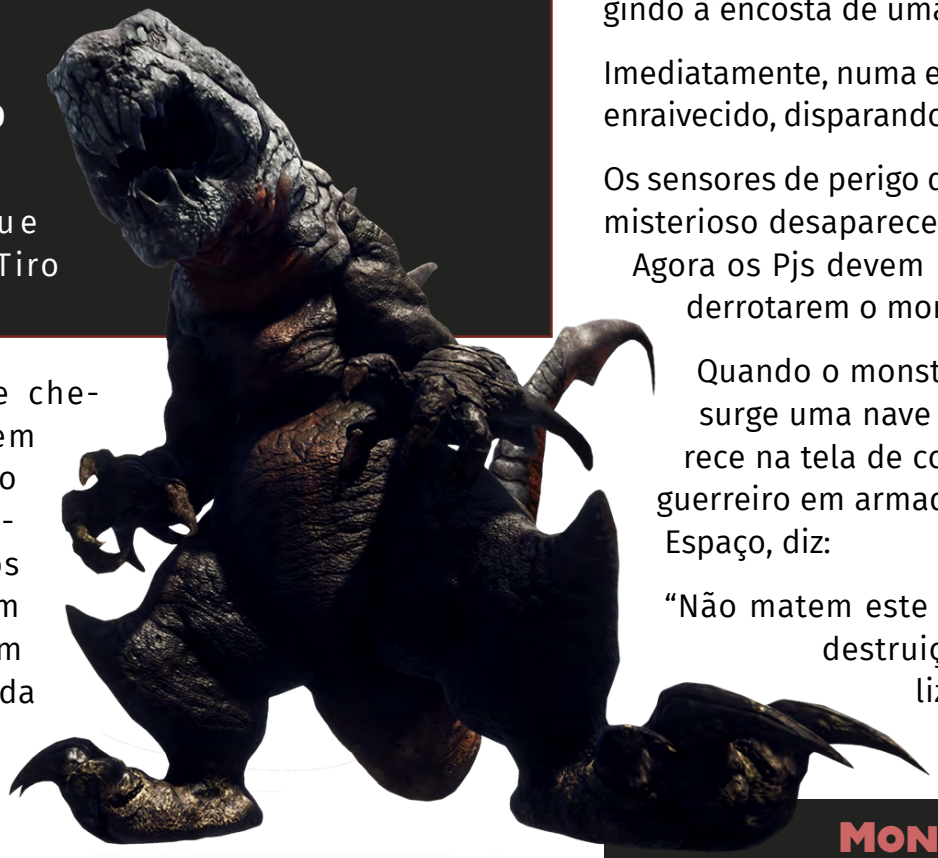
F2, H3, R4, A2, PdF5; 20 Pvs e 20 Pms

Vantagens: Ataque Especial (PdF, Teleguiado), Tiro Múltiplo, Voo.

Draccus (20N)

F4, H3, R2, A2, PdF4; 20 Pvs e 20 Pms.

Vantagens: Ataque Especial (F, Poderoso), Tiro Múltiplo.



Todos os defensores que chegaram até aqui sem serem derrotados, ganham 1 Ponto de Experiência. Após vencerem e prenderem todos os criminosos, os Pjs descobrem que aqueles vilões estavam no Planeta Terra, a mando da Organização Criminosa Genmaku. Antes de ser capturado, Giluke informa aos Pjs:

"Enquanto vocês perdem tempo nos enfrentando, nosso invencível líder está terminando os preparativos para despertar o Poderoso Rei dos Monstros. Logo, todos os planetas serão conquistados, incluindo a Terra, hihihihehehehaha".

De posse dessa informação, os Pjs são enviados até o planeta Ejin. Ao entrarem na atmosfera do planeta, os Pjs avistam uma sombra gigante no horizonte. Descreva o seguinte:

Na tela do Royal Turbo, vocês veem um ser envolto numa capa, com uma armadura e capacete pretos, além dos olhos vermelhos. Neste instante, raios vermelhos são lançados dos olhos do gigante, atingindo a encosta de uma montanha.

Imediatamente, numa explosão de terra e rochas, um monstro surge enraivecido, disparando um jato de fogo que incendeia uma floresta.

Os sensores de perigo do Royal Turbo começam a apitar. E o gigante misterioso desaparece no horizonte, como se nunca estivesse ali. Agora os Pjs devem realizar o "*gattai*" do Robô Royal Knight, e derrotarem o monstro espacial!

Quando o monstro estiver perto de ser derrotado, dos céus surge uma nave espacial de batalha e uma mensagem aparece na tela de comunicação do cockpit do Royal Knight. Um guerreiro em armadura metálica, semelhante a dos Polícias do Espaço, diz:

"Não matem este Monstro Espacial. Ele não é culpado pela destruição que está causando. Me ajudem imobilizando-o, para que eu possa neutralizar os efeitos do Raio Ômega".

Monstro Espacial (31Ki)

F7, H5, R6, A4, PdF5, 30 Pvs e 30 Pms

Vantagens: Ataque Especial (PdF, Poderoso), Paralisia (ataque com a língua).

A RESSURREIÇÃO DE SATAN GOSS

Os Pjs devem fazer um teste de Força (F+2). Assim que conseguirem segurar e imobilizar o monstro, um raio azul é disparado da nave de batalha e o monstro cessa sua fúria. Ele se solta dos braços robóticos do Royal Knight e imediatamente vai se esconder no solo. Uma nova mensagem aparece para os Rangers:

“Muito obrigado pela ajuda! Desçam ao solo para que possamos conversar. A propósito, quem são vocês? ”

Após terminado o combate, os Pjs descem ao solo e veem o guerreiro saltando da Nave. Ao se aproximar, ele diz:

“Meu nome é Ginga Tarzan, é um prazer em conhecê-los! Sejam bem-vindos ao Planeta Ejin”.

Depois de terminada as apresentações, ele continua a falar:

“Não recebemos muitas visitas por aqui, por isso nunca ouvi falar da Corporação Heart Stars. Não se preocupem, os levarei até o líder de nosso planeta para que vocês possam perguntar tudo o que quiserem sobre nós. Vocês gostariam de ir no Daileon? ”

Após um breve voo, os Pjs chegam até uma grande caverna. Neste local, são recepcionados por uma mulher com uma roupa vermelha com listras brancas, e uma alienígena que parece um urso amarelo. Elas se apresentam como Anri e Mya. Elas guiam os Pjs no interior da caverna, e todos chegam num altar esculpido em rocha. Neste local, encontra-se um senhor com uma túnica cinza, longos cabelos brancos e barba grisalha. Atrás dele, um imenso livro escrito com letras douradas. Ele se vira para os Pjs e diz:

“Sejam bem-vindos, Royal Rangers. Meu nome é profeta Jaspion, e creio que vocês estão aqui atrás de respostas para um dos inimigos que vocês enfrentam. Mas antes, gostaria de convidá-los para tomar um chá”. Sentando-se numa mesa esculpida em madeira, bem simples e rústica, o velho profeta se acomoda e espera que Anri o sirva. Estendo a mão ossuda, solicita que todos também sentem e tomem seus lugares. “Há muitos anos atrás, viajei a pedido de meu Mestre Ejin até o longínquo planeta Terra. Ao chegar lá, me deparei enfrentando forças demoníacas que pretendiam transformar o planeta no Império do Monstros e assim, espalhar o Mal por todo o Universo. O líder deles era o Poderoso Satan Goss, um ser criado por toda a energia negativa e das trevas do Universo, e seu filho, MacGaren. Foi profetizado na Bíblia Galáctica, que esse mal ressurgiria e naquela

época, consegui detê-lo. Mas temo, que no presente instante, Satan Goss está renascendo. Creio que vocês testemunharam um de seus ataques ao chegar aqui".

Após uma breve discussão entre os Pjs, o profeta Jaspion continua:

"Lembro-me de enfrentar aquele demônio chamado MacGaren. Um oponente feroz e ardiloso. Mas nunca me questionei sua origem ou a sua motivação. Ele seguia fielmente os comandos de seu pai Satan Goss. Não sei explicar por qual interesse ele estaria aliado a essa Organização Criminal Genmaku. Mas posso consultar o que está escrito na Bíblia Galáctica. Esperem aqui, logo retornarei com mais informações".

Após consultar os ensinamentos contidos na Bíblia Galáctica, o profeta Jaspion retorna e diz:

"Através de um capítulo da história contada na Sagrada Bíblia Galáctica, toda vez que Satan Goss foi derrotado, sua energia se concentrava em um gigantesco Ovo Negro, esperando o momento certo de eclodir e libertar novamente seu corpo físico. O local deste Ovo Negro, é onde ocorreu sua queda, ou seja, se for verdade, o Ovo Negro de Satan Goss deve estar em algum local do Planeta Terra. Mas para renascer, Satan Goss precisa que sacrifícios de seres inocentes sejam feitos em seu nome. E isso é tudo no que posso ajudar".

Os PJs devem decidir o que fazer, se partem imediatamente para o Planeta Terra ou se retornam à sede e informam tudo o que aconteceu. Caso os PJs decidam ir até a Base da Corporação Heart, os mesmos são enviados para o Planeta Terra, a fim de investigar o local exato onde está escondido o Ovo Negro de Satan Goss.

Após uma viagem de vários dias na velocidade da luz, os PJs chegam no Planeta Terra. Caminhando e se misturando entre a população, os jogadores devem fazer testes de Investigação (H-3 para quem não tem perícia; H+1 para quem possuí a perícia). Em caso de sucesso, os PJs descobrem o seguinte:

"Através da investigação, de várias informações sobre crimes suspeitos na Terra e de onde Satan Goss foi derrotado, fornecidas pelo profeta Jaspion, vocês descobrem uma trilha de assassinatos misteriosos. Em várias filmagens feitas por câmeras públicas de segurança, vocês descobrem um rosto alienígena, que após análises no banco de vilões da Heart Stars, vocês descobrem que se trata de um perigoso crimonoso espacial. Seu nome é Kronen, um atirador de elite psicopata e mercenário".

A investigação deve durar várias cenas, exija pelo menos 5 testes bem-sucedidos dos PJs. A cada falha, eles encontram um inimigo aleatório nos locais mais estranhos da cidade. Façam com que eles andem por toda Tokyo, atrás de Kronen. Utilize a tabela de encontros abaixo:

STATUS	MONSTRO	CARACTERÍSTICAS	LOCAL DO ATAQUE
1ª Falha	Anaroids	F0, H0, R0, A0, PDF0	Torre de Tokyo
2ª Falha	Anaroids	F0, H0, R0, A0, PDF0	Subsolo do Metrô
3ª Falha	Batsuroids	F1, H1, R1, A1, PDF1	Loja de Arcade
4ª Falha	Batsuroids	F1, H1, R1, A1, PDF1	Restaurante de Lamen
5ª Falha	Igaroids	F2, H2, R2, A2, PDF1	Estação de tratamento de água

A RESSURREIÇÃO DE SATAN GOSS

Para cada sucesso, dê um ponto de experiência. Para cada vitória, dê um ponto de experiência. Após passarem por toda essa jornada, os PJs chegam até a mineração abandonada nos arredores da cidade (a famosa pedreira da Toei). Descreva o seguinte:

"Vocês chegam em um local árido e desértico. O mato está crescendo espaçadamente, mas a cor predominante é o cinza. Caminhando pelas crateras de mineração, vocês chegam numa parte plana da mina. Repentinamente, começam a cair pequenos parafusos no chão e do alto de um morro, surge Kronen, que rindo diz:

"Vocês caíram direitinho na nossa armadilha. Preparem-se para morrer, Royal Rangers. Anaroids, Batsuroids, Igaroids, ataquem! "

Do solo, os parafusos se transformam, crescendo até o tamanho de um adulto. Além dos Anaroids que vocês enfrentaram no armazém, estão ali juntos soldados com armaduras azuis e também armaduras laranjas. Este pequeno exército começa a marchar na direção de vocês".

Soldados:

- **Anaroids: F0, H0, R0, A0, PdF0; 100 PV e 100Pms (100x).**
- **Batsuroids: F1, H1, R1, A1, PdF1; 50 PVs e 50PMs (50x).**
- **Igaroids: F2, H2, R2, A2, PdF1; 10 PV e 10 PM. (5x).**

Kronen, Mercenário Psicopata Espacial (30N)

F3, H5, R4, A4, PdF7; 20 Pvs e 30 Pms.

Vantagens: Aceleração, Ataque Especial (PdF, Preciso), Pontos de Magia Extra, Tiro Múltiplo, Tiro Carregável.

"VOCÊS CAÍRAM DIREITINHO NA NOSSA ARMADILHA! PREPAREM-SE PARA MORRER! "

Este é um combate de Horda, os Pjs estarão cercados por inimigos por todos os lados, mas felizmente, todos possuem baixíssimo poder. Cada dano causado, significa a quantidade de soldados que são derrotados. Quando todos os PVs são zerados, a horda é destruída.

Após derrotarem a horda de Anaroids e Batsuroids, Kronen salta do alto da pedreira, disparando munição explosiva, causando apenas impacto visual.0 Ele se junta aos Igaroids e parte para o combate contra os PJs.

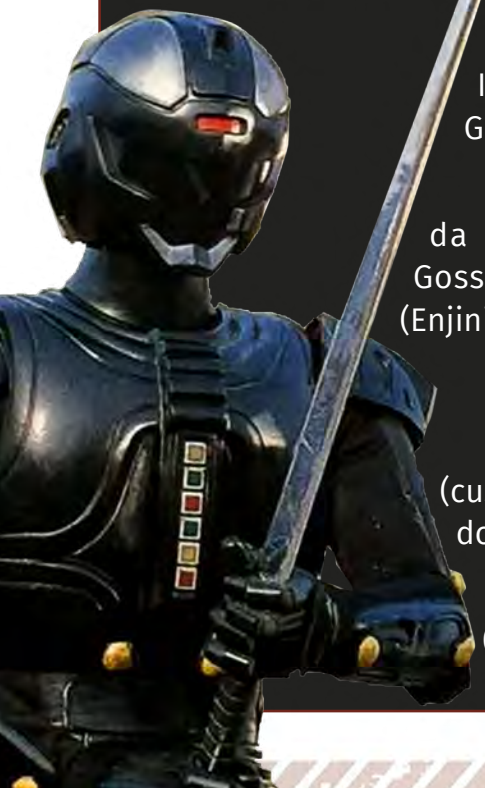
Quando Kronen estiver perto de ser derrotado, os jogadores devem fazer um teste de Habilidade (H+1). Aqueles que passarem, percebem que por detrás, preparando um ataque, está um guerreiro de armadura negra, empunhando uma espada. Da ponta de seus dedos, ele dispara um ataque de energia amarela, que acerta a todos com 1d+3 de dano; todos que passarem podem fazer um teste de esquiva (H). Se ninguém passar, apenas jogue o dano e descreva o seguinte:

"Enquanto vocês lutam contra Kronen, um ataque covarde é

desferido. Caminhando calmamente, surge um dos doze apóstolos da Genmaku. Trajando uma armadura negra e empunhando sua poderosa espada, vocês veem Macgaren, o príncipe das Trevas, filho de Satan Goss. Rindo maleficamente, ele diz:

"Royal Rangers, vieram para a festa do despertar do Poderoso Satan Goss. Vou sacrificar vocês, e assim completarei o ritual e libertarei meu pai. Morram"!

"VOU SACRIFICAR VOCÊS, E ASSIM COMPLETAREI O RITUAL E LIBERTAREI MEU PAI. MORRAM!"



MACGAREN, PRÍNCIPE DAS TREVAS (40N)

F7*, H5, R6, A5, PdF5; 30 PVs e 30 PMs.

Vantagens: Aceleração, Ataque Especial (F, Penetrante, Perigoso, Poderoso, Preciso; [Galatic Crusher]), Imortal, Magia Negra, Mentor (Satan Goss), Patrono (Genmaku).

Desvantagens: Código de Honra da Derrota, Devoção (Obedecer Satan Goss), Insano (Homicida), Vulnerabilidade (Enjinium).

Perícias: Crime.

Magias: O Crânio voador de Vladislav (custa 3 PMs; FA = H+2d, ignora a Armadura do alvo).

Equipamentos: Espada Amaldiçoada (F+2).

O combate chega num nível mais perigoso, agora os PJs enfrentarão dois poderosos adversários ao mesmo tempo, Kronen e Macgaren.

Assim que os Pjs estiverem próximos de serem derrotados por Macgaren, surgindo com um salto acrobático e desferindo um chute, aparece em auxílio Ginga Tarzan. Deste ponto em diante, os vilões serão todos derrotados, de preferência com um ataque combinado. Quando Kronen tiver seus Pvs zerados, descreva:

"Percebendo que a derrota é certa, Macgaren abandona o combate fugindo pelas pedreiras. Perdendo toda a esperança de escapar com vida, Kronen se lança a um último ataque. Ao ser detido pelo esforço de Ginga Tarzan, os Rangers ativam a Royal Bazooka. Vocês se reúnem em volta da arma e disparam uma rajada de energia explosiva (a Royal Straight Flash), que acerta o alvo e o desintegra".

Com testes das perícias adequadas, os PJs conseguem descobrir o esconderijo de MacGaren. Caminhando por uma região montanhosa, com áreas de floresta, vocês chegam até a entrada de uma caverna. O silêncio do local é incomodo, como se alguma coisa afugentasse toda a vida animal das redondezas, sem falar no ar pesado e eletrificado. A tensão aumenta. Só resta entrar na caverna e derrotar as forças do mal.

Após os PJs decidirem entrar na caverna, descreva o seguinte:

"A caverna é pouca iluminada, entrando apenas os raios de Sol pela abertura principal. O caminho desce, tornando o ar úmido e aumentando a temperatura do ambiente. O chão é escorregadio e conformem vocês se aprofundam, começa a surgir uma neblina branca no chão. Deste ponto em diante, a escuridão é total e vocês se guiam através da luz de lanternas. Gotas de água caem das pontas de estalactites, e por muito tempo, esse é o único som que vocês escutam. Abruptamente, a trilha que vocês percorriam termina num

abismo, mas do outro lado da fissura, vocês percebem uma entrada na rocha, indicando a continuidade do caminho".

Os PJs devem fazer um teste de Esportes (H+1) para saltar numa pirueta e aterrissar do outro lado do abismo. Em caso de falha, o jogador irá cair e sofrer 4d6 de dano. Se sobreviver, precisará solicitar ajuda de seus companheiros. Caso algum PJ decida agarrar o colega azarão, deverá passar num teste de Força (F+2). Caso falhe, ambos irão cair no precipício. Evite que os jogadores sofram falhas neste ponto, se necessário for, use alguma ferramenta *Ex Machina*.

Quando todos conseguirem atravessar o abismo, descreva:

"Ao saltarem o perigoso abismo e entrar na continuação da passagem, vocês começam a escutar sons ritmados de tambores. Conforme avançam, vozes também são ouvidas, como se um ritual estivesse em andamento. Sombras são projetadas na parede, indicando que no local existe iluminação, mas pelo cheiro de fumaça e pela coloração, estão utilizando tochas com fogo. Caminhando lentamente, vocês chegam no final do túnel e observam vários soldados alienígenas reunidos, alguns empunhando espadas simples, outros, pistolas de energia e os tocadores de tambor. No centro, uma mulher de feições humanas, com uma roupa branca, está gesticulando e entoando as palavras do ritual.

Ela recita: "Berebekan Katabamba Berebekan Katabamba Berebekan Katabamba". Ao fundo, vocês identificam MacGaren e atrás dele, um Ovo Negro gigante, emitindo uma forte aura de energia das Trevas".

O momento de agir é agora. Se os Pjs fizerem um teste de Furtividade (H+1) para entrar no santuário maligno sem serem percebidos, ganharão a iniciativa e poderão atacar os inimigos como se eles estivessem indefesos. Em caso de falha, o combate se inicia ao comando de MacGaren e todos jogam dados para decidir a iniciativa.

A RESSURREIÇÃO DE SATAN GOSS

Alienígenas Mercenários (8N)

F2, H2, R2, A1, PdF1, 10 Pvs e 10 Pms. (Um para cada Pj)

Enquanto os Pjs enfrentam os Mercenários, a Bruxa que estava em transe para, ficando estática no centro da cratera. Imediatamente ela grita as palavras finais do ritual: “Berebekan Katabamba Berebekan Katabamba Berebekan Katabamba. Kikerá!”

Toda a caverna começa a tremer, rochas caem do teto, o chão se abre liberando gases sulfurosos e chamas. O Ovo Negro começa a rachar, liberando uma luz púrpura. MacGaren, em pé, estica os braços e grita no meio da confusão:

“O Poderoso Satan Goss renasceu! Meu pai, levante-se e destrua a Terra”!

Quando o local se colapsa completamente, os PJs devem fazer um teste de Esportes (H+2), para fugir do local imediatamente. Fugindo em um salto mortal e num corte de cena, todos escapam e chegam na área da pedreira abandonada. Descreva o seguinte:

“Vocês escapam do desmoronamento da caverna e estão novamente na parte plana da pedreira. Subitamente, o céu escurece e relâmpagos aparecem, cortando as trevas. Um gigante com uma armadura negra, capacete robótico e olhos vermelhos, fica visível. Em pé, com corpo físico, está o mesmo inimigo que os atacou no Planeta Ejin. Este é o terrível Satan Goss.

Ele se vira para uma área da montanha e dispara duas rajadas de energia vermelha pelos olhos. A montanha explode, fazendo chover rochas e vegetação. Surge um gigantesco monstro, totalmente tomado pela ira”.

Os PJs devem chamar o Royal Turbo e destruir esse monstro, além de impedir Satan Goss. Os cinco veículos decolam e os PJs saltam em suas direções. O gattai acontece e pousa no solo o robô de combate, Royal Knight.

Gigan, Monstro Terrestre Adormecido (31K1)

F8, H4, R6, A6, PdF4; 30 PVs e 30 PMs.

Vantagens: Ataque Especial (F, Perto da Morte, Poderoso), Toque de Energia, Paralisia.

Satan Goss, o Imperador das Trevas (60Ki)

F10, H9, R10, A8, PdF10; 50 Pvs e 70 Pms.

Vantagens: Ataque Especial (PdF, Preciso, Penetrante [Raio óptico]), Forma Alternativa, Imortal, Magia Negra, Pontos de Magia Extra x2, Telepatia, Teleporte.

Desvantagens: Devoção (Transformar a Terra no Império dos Monstros), Monstruoso, Vulnerabilidade (luz do pássaro dourado).

Magias: Marionete, Teleportação Planar, O Crânio Voador de Vladislav (Custo: 3 PMs, FA = H+2d6, ignora a armadura do alvo).

Perícia: Crime.

Quando iniciar o combate contra Satan Goss, dos céus surgirá a nave de batalha Daileon, que ao se transformar, vira o Gigante Guerreiro Daileon. Assim que os PJs derrotarem Gigan, descreva o seguinte:

"Daileon e Satan Goss lutam bravamente. O combate parece ligeiramente favorável para o Imperador das Trevas, forçando Daileon apenas se defender. Neste momento, as telas de comunicação de vocês abrem. O comandante Spade informa:

"Rangers, nossos dados informam que o Ataque Final – Heart Stars, alimentado pelas energias cósmicas de Daileon, podem destruir Satan Goss. Informem o Ginga Tarzan!"

Nisso, surge no horizonte o Royal Turbo, para dar a chance de vocês vencerem".

O Royal Turbo dispara dois mísseis que explodem ao acertar Satan Goss, mas o inimigo nem se abala, mas gera tempo suficiente para que vocês se aproximem de Ginga Tarzan. Empunhando a Espada Heart, o Royal Knight aponta a lâmina na direção do Prisma Vermelho de Daileon e em unidos e em uníssono, vocês bradam:

"Libertar Raios Cósmicos! Ataque Final, Heart Stars"!

O peito de Daileon, um quadrado construído com Rubi do Planeta Ejin, começa a emitir a energia

A RESSURREIÇÃO DE SATAN GOSS

cósmica que energiza a Espada Heart, aumentando exponecialmente a força do golpe. No momento que o ataque acertaria Satan Goss, uma luz dourada surge e se mistura a lâmina. O Lendário Pássaro Dourado aparece e ajuda a destruir Satan Goss. O golpe acerta em cheio, causando uma enorme explosão. Antes de explodir, vocês escutam em suas mentes a voz maligna de Satan Goss:

"VOCÊS PODEM TER ME VENCIDO HOJE, MAS EU RETORNAREI!"

Vocês pulam da sala de comando do Royal Knight e descem ao solo, junto com Ginga Tarzan. Ao fundo, uma nave em forma de besouro decola e parte sem dar chances para vocês atacarem. Ginga Tarzan, emocionado, fala:

"Belo trabalho, amigos! Conseguimos deter Satan Goss mais uma vez. Obrigado por manter a Galáxia em paz. Se precisarem de mim, ajudarei no que for possível para derrotar MacGaren".

Mya e Anri se juntam a vocês, e após o monstrinho de estimação tropeçar e cair nas próprias pernas, todos riem e vão embora, jurando se encontrar para derrotarem MacGaren e a Genmaku.

FIM!

MARLON TESKE

"ARMAGEDDON"

Marlon Teske é autor e revisor da linha 3D&T Alpha da Jambô Editora, colaborador da revista Dragão Brasil e um dos autores do blog RPGISTA. O cara é muito gente boa, grande conhecedor de RPG principalmente Tormenta.

Olá Marlon primeiro gostaria de agradecer por disponibilizar seu tempo para a entrevista.

Sem problemas. Estamos aqui pra isso.

ENTREVISTA FEITA POR:
LÉO "KONDO" AGUIAR

Para quem ainda não te conhece, quem é Marlon Teske? Além do RPG com que mais você trabalha?

Sou um cara da roça, basicamente. Moro numa cidade bem pequena, onde trabalho numa loja e cuido da casa. Todo o resto, desde o RPG até minhas incursões na edição, escrita de contos e romances ocupam o meu segundo turno de trabalho, por assim dizer. É quando faço aquilo que gosto em vez de dormir.

Como você conheceu o RPG, e, mais especificamente o 3D&T?

Acho que meu primeiro contato com o RPG foi através de um gibi-jogo chamado "*Didiana Jones*", que um colega trouxe para a escola. Eu lembro que achei muito legal a ideia de uma história não linear, e ela explicava por cima o que era RPG. Isso ficou marcado.

Uns (muitos) anos depois o tema voltou a nossas conversas e tentei procurar mais informações, sem sucesso. Isso foi antes da internet, numa cidade do interior. Comecei uma caçada a qualquer coisa sobre o jogo, e foi assim que acabei achando o GURPS, e logo em seguida a Dragão.

Lembro que precisei pedir a grana emprestada pra comprar a edição que trazia o 3D&T vermelho de brinde. Foi meu primeiro contato com o sistema. Engraçado que tanto um quanto o outro tinham a mão do Marcelo Cassaro.

Além do 3D&T, quais outros sistemas e cenários lhe atraem?

Tenho um carinho pelas coisas que joguei quando moleque, já que foram elas que me trouxeram até aqui. Sempre gostei de cenários sombrios, por isso joguei Vampiro e também o sis-

LIVROS DE 3D&T PÚBLICADOS

- **Manual do Aventureiro Alpha**
- **Tormenta Alpha**
- **Manual dos Monstros**
- **Manual da Magia**

tema de Trevas por um tempo. E devo muito a Tormenta, claro. Até hoje a fantasia medieval é onde gosto mais de jogar.

Quando e como você começou a escrever coisas relacionadas ao RPG?

Foi com a Lista Tormenta. Era um grupo de discussão por e-mail em que interessados no recém-criado cenário trocavam material. Na época, Arton era bem mais vazia do que é hoje. Então precisávamos inventar quase tudo.

Isso foi antes de ter acesso a internet em casa, então baixava conteúdo pra ler off-line, imprimir e usar em mesa depois. Com o tempo, comecei a colaborar com comentários sobre os materiais desenvolvidos que, depois de corrigidos e julgados por uma comissão, eram publicados num site.

Naturalmente resolvi participar escrevendo também. E aí não parei mais.

Quais suas principais influências relacionadas ao RPG? (sejam cenários, temáticas, autores, sistemas, romances o que for)

Romances, principalmente. Eu sou muito mais influenciado pelo que estou lendo no momento do que gostaria. Asimov e Tolkien foram meu norte por um longo período. Na época em que estava maluco pelas histórias da Agatha Christie e de Conan Doyle desenvolvi muito do que hoje faz parte do cenário de Inferno Movido a Vapor, por exemplo.

"Naturalmente resolvi participar escrevendo também. E aí não parei mais."

"O 3D&T ABRIU PORTAS PRA MUITA GENTE POR SER BARATO E ACESSÍVEL. A PRESENÇA DELE EM BANCAS POSSIBILITOU QUE PESSOAS QUE DE OUTRA FORMA NÃO TERIAM MATERIAL DE JOGO CONSEGUISSEM MONTAR SEUS GRUPOS E SE DIVERTIR"

Música também, de certa forma. O som de algumas bandas sempre dão boas ideias.

Qual a importância, para você, do 3D&T no cenário nacional de RPG e qual sua versão favorita do sistema?

O 3D&T abriu portas pra muita gente por ser barato e acessível. A presença dele em bancas possibilitou que pessoas que de outra forma não teriam material de jogo conseguissem montar seus grupos e se divertir. Ele também trouxe muita gente pro hobby durante a explosão dos mangás nas bancas. Hoje, é difícil encontrar alguém que não lembra do jogo com saudade.

Não comprei logo de saída, estava muito ligado a versão Turbinada na época, mas hoje minha versão favorita de longe é a atual, a Alpha.

O RPG passou por diversas mudanças na última década seja na forma de jogar ou na produção de conteúdo. Você considera que as licenças abertas dos sistemas, ajudaram autores e editoras a publicar títulos e movimentar o nicho do RPG ou que o uso das licenças abertas inflou muito o mercado de RPG com títulos de má qualidade prejudicando o nicho do RPG?

Acho que é o movimento natural das coisas. Essas mudanças são necessárias para que o jogo não morra. Ele precisa evoluir para acompanhar a maré. Estamos vivendo uma nova onda agora, por exemplo, em que jogar on-line através de *streaming* está se tornando cada vez mais comum e popular. Ferramentas para essa modalidade devem ser muito importantes nos próximos anos.

É verdade que uma licença aberta trouxe muito material e nem tudo era exatamente bom. Mas sempre é melhor ter opções de conteúdo do que não ter. Os

próprios jogadores, comprando e jogando, é que determinam o que continua em frente e o que acaba encalhando pelo caminho.

Como foi o convite da Jambô Editora para trabalhar com a linha 3D&T? E como foi o processo de criação do Manual do Aventureiro Alpha?

Eu já produzia conteúdo de 3D&T para alguns sites da internet na época, e quando a Jambô anunciou que iriam assumir a publicação do sistema em 2008, me convidaram pra moderar essa parte do fórum.

Dois anos depois, o Guilherme me mandou um e-mail explicando que a produção do Manual estava *muito* atrasada por diversos fatores e perguntou se eu não poderia ajudar. O problema era o prazo: o livro precisava ser escrito dentro de no máximo um mês! Acho que foi o mês que menos dormi na vida.

Quando surgiu a ideia da linha Tormenta Alpha e como é ser responsável pela versão de 3D&T do maior cenário nacional de RPG?

Foi logo após a publicação do Manual do Aventureiro. Muitos fãs pediam o retorno da linha, e como cumpri o prazo acordado para o primeiro livro, o Cassaro me encaminhou um plano de obra que ele já tinha pronto de um próximo manual de Tormenta 3D&T. Já haviam outros lançamentos programados na frente — Brigada Ligeira Estelar e Mega City, no caso — então pude trabalhar com mais calma e carinho dessa vez.

"E, claro, chegar aqui foi incrível"

A nossa ideia sempre foi um mundo muito mais próximo ao conceito de velocidade e força absurda de 3D&T e não uma mera adaptação do sistema d20. Acho que conseguimos.

E, claro, chegar aqui foi incrível.

Como foi o processo de criação dos livros publicados da linha Tormenta Alpha (Tormenta Alpha, Manual dos Monstros e Manual da Magia), quem participou da criação dos livros?

Tormenta Alpha foi o mais solitário dos três livros. O Cassaro estava muito envolvido com um trilhão de projetos e sem tempo pra nada, por isso tive bastante liberdade para reunir e organizar quase vinte anos de cenário aqui. Não por menos, foram cinco anos de produção e playtest, especialmente das regras de escala que queríamos organizar. O Guilherme foi muito legal em topar aumentar o tamanho do livro, além de criar a versão de luxo com capa dura.

No mesmo dia em que o Tormenta Alpha foi lançado o Cassaro me mandou um e-mail falando da principal queixa dos

OUTROS TRABALHOS

- **O Labirinto de Kadresh**
- **Crônicas da Tormenta**
- **Crônicas de Tormenta VOL II**
- **O Enigma das Arcas**
- **Inferno Movido a Vapor**

Para conhecer mais sobre Marlon William Teske acesse:
https://marlonteske.wordpress.com

jogadores: a falta de criaturas no livro. Naquela noite já começamos a trabalhar no Manual dos Monstros, em parceria com o Tiago Oriebir e o Fabrícius Keitaro, que tinham me ajudado na revisão final do Tormenta Alpha.

E mesmo ganhando mais alguns cadernos no livro de cenário, muita coisa ficou de fora. Como a receptividade do Manual dos Monstros foi boa, não foi difícil convencer a editora a apostar no lendário Manual da Magia, compilando o material que ficou de fora e acrescentando muitas novas ideias do Tiago. Aliás, esse livro tem muito mais empenho e dedicação do Tiago Ribeiro do que minha em todas as fases.

O que diferencia o Tormenta Alpha do Tormenta RPG? (além do sistema claro)

É o tom. Muitas adaptações tentavam deixar 3D&T menos explosivo para Arton, para que os heróis vivessem aventuras mais contidas. Em Tormenta Alpha fizemos o contrário. Arton é que precisou subir de nível para suportar a avalanche provocada pelos Defensores.

"JOGUEM! É PRA QUE TODO MUNDO TENHA UM CONTEÚDO LEGAL PRA JOGAR QUE NÓS NOS ESFORÇAMOS PARA CRIAR SEMPRE ALGO NOVO E DIVERTIDO PARA 3D&T"

Já foi anunciado uma segunda edição do Manual do Aventureiro Alpha, você poderia dizer como será esse novo manual, quais a novidades, se haverá alteração nos kits, adição de novos kits ou remoções?

Estamos trabalhando nela ainda, então muito pode mudar. A ideia é que todos os kits da versão original sejam mantidos, recebendo uma revisão dos poderes já existentes e adicionando novos a todos. Eu gostaria muito de incluir a mecânica dos super-kits também nesse livro, mas vamos depender da editora topar um caderno adicional.

Com o lançamento do financiamento do novo Tormenta 20 (que já passou a marca dos R$ 630.000 arrecadados) como você analisa esse sucesso comercial e importância de Tormenta para o RPG nacional?

Tormenta hoje é enorme. Quadrinhos, romances, e a base que é o RPG expandiram o universo, abarcando uma quantidade muito grande de jogadores em todo o Brasil. A importância de Tormenta é inegável. Muitos de nós que hoje estão produzindo jogos foram apresentados ao jogo através dele. Você pode até não gostar do cenário, mas não pode negar isso.

Quais os planos para futuros lançamentos de 3D&T, principalmente na linha Tormenta Alpha?

No momento, toda nossa atenção e carinho está voltada pro Manual do Aventureiro revisado. Com ele, completamos a linha com um livro de cenário, um com artefatos e magias, um livro de criaturas e um de opções de personagem. Há material aqui para sustentar qualquer campanha longa em Arton.

Temos alguns planos novos para o futuro, claro, mas eles irão demandar muito mais planejamento antes de anunciarmos.

Quais dicas você poderia dar para aqueles que estão começando ou sonham em escrever algum material de RPG? E deixe um recado para os fãs de 3D&T!

A principal dica é: escreva e divulgue seu material.

Crie um blog para você e seu amigos de jogo, ou envie material para algum dos sites que já existem hoje e que publicam conteúdo de RPG com regularidade, como o *RPGista*. A melhor maneira de ser lembrado é mostrar que você é capaz de criar material com qualidade e regularidade.

Hoje, também graças a Dragão Brasil, o formato de revistas em PDF ganhou um novo fôlego. Muitos projetos das antigas como a Beholder Cego estão voltando, e novas iniciativas surgiram como a própria Tokyo Defender. É um caminho muito bom porque gera um conteúdo organizado e útil que nunca vai se perder.

E meu recado não podia ser outro: joguem! É pra que todo mundo tenha um conteúdo legal pra jogar que nós nos esforçamos para criar sempre algo novo e divertido para 3D&T.

Eu e a equipe da Tokyo Defender agradecemos pela entrevista e desejamos sucesso e muitos acertos críticos para você!

Eu que agradeço a lembrança.

"A importância de Tormenta é inegável."

SAMURAI X
RUROUNI KENSHIN

por Léo "Kondo" Aguiar

Samurai X ou Rurouni Kenshin é um anime e mangá de enorme sucesso. A história é sobre Kenshin Himura, antigo retalhador a serviço do governo durante a Restauração Meiji. Arrependido de seus crimes, ele tenta realizar boas ações, usando uma espada de lâmina invertida, cujo golpe não mata, apenas nocauteia o adversário. O mérito da série não vem só de suas batalhas bem elaboradas, com cenas épicas e inimigos marcantes, Rurouni Kenshin se passa um período conturbado do Japão, com tramas políticas, grupos de resistência aos monarquistas e nem sempre "o lado do bem" fica claro. No meio de todos esses conflitos Kenshin algumas vezes age contra a lei para ajudar as pessoas e para preservar sua promessa de nunca mais matar.

O Japão Pré Restauração Meiji

No ano 1.600, após um grandioso confronto, Tokugawa Ieyasu derrotou as tropas do Imperador Hideyori unificando o Japão, nomeando-se Xogum (a régua da nação), comandante absoluto. O Imperador perde todo seu poder de comando, tornando-se uma figura simbólica.

Iniciando a Era Tokugawa o Japão foi dividido em feudos entregues aos mais fiéis seguidores de Ieyasu. Eles seriam os Daimyo, líderes dos feudos e fiéis ao xogum. Os samurais se tornam uma classe de guerreiros aristocrática subordinados aos daimyo. Durante séculos houve poucos conflitos, a espada era pouco necessária. Com isso os samurais dedicavam-se cada vez mais às artes como filosofia, poesia, pintura, artesanato, caligrafia e a ritualística cerimônia do chá. No início do seu governo, Ieyasu começou uma perseguição ao Cristianismo, ele acreditava que os devotos dessa religião ofereciam um perigo ao seu governo. Aos poucos o Japão criou uma política de isolamento, mantendo contato comercial quase que exclusivamente com Holanda e China.

Os motivos da Restauração Meiji

O Japão prosperou muito nessa época e o governo cobrava cada vez mais impostos e aos poucos foi abrindo os portos do país para o comércio com outros países, como Estados Unidos. Isso soou como uma afronta aos ideais japoneses de supremacia e o xogunato começou a perder força política. Grupos insatisfeitos com as ações do governo começaram a surgir. Pela primeira vez o povo clamava a volta do Imperador do poder, conflitos iniciaram por quase todo Japão. Diversos samurais formaram grupos a favor do Imperador, como o Ishinshishi do qual Kenshin fez parte. Para evitar uma guerra civil que acabasse com o Japão, o xogum e os daimyo decidiram se render ao novo governo.

A Restauração e o ínicio da Era Meiji

Após a rendição do xogum e a volta do Imperador ao poder, as pessoas acreditavam que o Japão se ergueria rapidamente, até mesmo expulsando os estrangeiros que estavam no país. Entretanto a escassez de recursos devido ao tempo de isolamento e o fraco

poderio militar impediram que os estrangeiros deixassem o arquipélago. O Japão começou aos poucos se moderniza, copiando modelos ocidentais de economia, infraestrutura e educação. Gerando a insatisfação de diversos grupos samurais que apoiavam o novo governo.

Tudo piorou para os samurais na Era Meiji, foi proibido o porte de espadas, a não ser por oficiais do exército. Não existiam mais daimyos para servir e a classe samurai caiu em desgraça. Como boa parte dos samurais sentiram-se traídos pelo governo e uma nova era de conflitos começou. E é nessa era onde a paz ainda precisa ser protegida que vive Kenshin.

A série de Rurouni Kenshin

Kenshin Himura era integrante do grupo pró monarquia, Ishinshishi. Durante a Restauração Meiji ele ficou conhecido como Battousai, o Retalhador, devido a sua técnica lendária de saque da espada. Após a Restauração Meiji, Kenshin virou um Rurouni (andarilho) e vagou pelo Japão por dez anos, ajudando as pessoas, para pagar pelos crimes como retalhador. Em sua jornada, Kenshin conhece Kaoru, herdeira do Dojo Kamiya Kashin. Kenshin ajudou Kaoru a proteger a honra de seu dojo, de pessoas que diziam ser Battousai. Depois disso Kaoru convidou Kenshin para morar em seu Dojo. Ao longo da série outras pessoas iriam se juntar ao grupo, como Yahiko Myojin, filho de samurais, mas que virou capanga de uma gangue de ladrões por uma dívida de sua família, sendo resgatado por Kenshin. Sanosuke Sagara, um descontente do atual governo, que decide enfrentar Kenshin ao saber que ele foi um

monarquista na Restauração Meiji, mas após ver que Kenshin tinha os mesmos ideais de seu mentor, decide se juntar ao grupo. Por fim surge Megumi Takani, uma jovem médica forçada a usar seus conhecimentos para fabricar ópio para tráfico. Ela é salva por Kenshin, Sano e Yahiko e depois junta-se ao grupo. No desenrolar da história Kenshin enfrenta inimigos do passado e novos adversários, enquanto faz outros novos aliados.

Rurouni Kenshin para 3D&T

Para usar as regras a seguir será necessário o Manual Básico 3D&T Alpha Revisado, Manual do Defensor e Manual do Aventureiro Alpha.

O cenário de Rurouni Kenshin é o Japão histórico da Era Meiji, não existem seres fantásticos ou magia. Mas seus personagens são muito exóticos capazes de habilidades que desafiam qualquer lógica. Para jogar no Japão de Rurouni Kenshin leve em conta as seguintes regras.

Especialista do Battoujutsu (Novo Kit)

Exigências: H1, R1, Ataque Especial.

Função: Atacante.

Battoujutsu é técnica do desembainhar rápido da katana com o intenção de executar um corte preciso. Um especialista do battoujutsu é um espadachim que aperfeiçoou sua técnica ao extremo, seu desembainhar da espada é tão veloz, forte e preciso que muitos temem enfrentar um mestre nessa técnica. Sua maestria com a espada lhes permitem realizar feitos incríveis, eles conseguem manejar a katana com apenas uma mão enquanto usam a outra para segurar a bainha da espada para fazer equilíbrio com seus movimentos rápidos. Um especialista de battoujutsu não utiliza armaduras, suas defesas se baseiam em técnicas de esquivas elaboradas e bloqueio com a própria katana.

Battoujutsu: com a espada embainhada, você pode gastar 1 PM e fazer um teste de Habilidade ao atacar, se passar você recebe +4 na FA ao desembainhar a katana. Você precisa gastar uma ação de movimento e embainhar a katana, para usar o battoujutsu novamente.

Esquiva Estratégica: usando movimentos estratégicos você consegue desviar de golpes certeiros contra você. Gaste 3 PM para conseguir um crítico automático na FD. Você pode usar esse poder um número de vezes igual a sua H por dia.

Lâmina Relâmpago: sua lâmina é tão rápida quanto um relâmpago, você pode utilizar Ataque Concentrado usando ação de movimento ao invés de turnos. Sua espada precisa estar embainhada para usar esse poder.

Saque Relâmpago: seu saque é muito veloz. Você pode guardar e sacar a sua katana como uma ação livre.

Vantagens Permitidas: Aceleração, Adaptador, Aliado, Aparência Inofensiva, Arena, Ataque Especial, Ataque Múltiplo, Boa Fama, Deflexão, Energia Extra, Equilíbrio de Energias**, Genialidade*, Impostor**, Instrutor**, Invisibilidade, Membros Elásticos, Memória Expandida*, Mentor, Paralisia, Parceiro, Patrono, Perito**, Poder Oculto, PM e PV Extras, Riqueza*, Sentidos Especiais, Técnica de Luta**, Tiro Carregável, Tiro Múltiplo e Vigoroso**.

Desvantagens Permitidas: Amnésia**, Assombrado, Código de Honra, Deficiência Física, Dependência, Desequilíbrio de Energia**, Devoção, Fúria, Frágil**, Guia, Inculto, Insano, Lento**, Má Fama, Maldição, Modelo Especial, Monstruoso, Munição Limitada, Pacifista**, Pobreza**, Ponto Fraco, Procurado**, Protegido Indefeso, Segredo**

As vantagens marcadas com "" só podem ser adquiridas com autorização do mestre.*

*As vantagens e desvantagens marcadas com "**" são do Manual do Defensor.*

Note que vantagens ou desvantagens ligadas à magia não estão permitidas, além de algumas vantagens e desvantagens que não são próprias para o cenário. Personagens do mestre podem ter vantagens e desvantagens fora dessa lista.

Kits de Personagens:

Muitos Kits apresentados no Manual do Aventureiro encaixam no cenário de Rurouni Kenshin, só precisando adaptar o histórico dos kits, a seguir tem uma lista dos Kits que podem ser adquirido pelos jogadores:

Agente Secreto, Aristocrata, Arqueiro, Assassino, Bárbaro, Batedor, Berseker, Berseker Insano, Bucaneiro, Caçador, Capanga, Carteador, Chapéu Preto, Combatente, Doutor de Salistick, Especialista, Espião, Franco-Atirador, Gatuno, Guarda-Costas, Guerreiro, Guerrilheiro, Impostor, Infiltrador, Ladino, Lanceiro, Lutador de Rua, Mestre Armeiro, Mestre de Iaijutsu, Ninja, Nômade, Pacificador, Pirata, Plebeu, Punguista, Ranger, Sabotador, Samurai, Sedutor, Vigarista, Vigilante e Vingador.

Qualquer outro Kit deve só pode ser usado com autorização do Mestre. Personagens do mestres podem ter qualquer kit.

Raças: Não existem outras raças além da raça humano, então fica proibido qualquer vantagem única.

Perícias: Todas as Perícias estão permitidas, mas perícia Máquinas tem algumas restrições. No início da Era Meiji, o Japão estava se industrializando, e as maiores tecnologias, da época, eram máquinas fotográficas, canhões, bombas, armas de fogo e trem a vapor. Entretanto a série mostra personagens usando engenhocas que necessitavam de um bom conhecimento de maquinário para criação e utilização, em todo caso fica a critério do mestre decidir o que seria permitido naquela época.

Tipos de Dano: Inicialmente os personagens jogadores só podem possuir Tipo de Dano Físico. Dano por energia só pode ser adquirido de algum modo em campanha, com autorização do mestre.

Combate:

Teste de Morte

Em Rurouni Kenshin os personagens são durões, eles não desistem de lutar mesmo perdendo muito sangue em combate. Quando um personagem chegar a 0 PVs ainda poderá lutar se rolar 1 no teste de morte (Muito Fraco), entretanto receberá H-1.

Para simular melhor os combates de Rurouni Kenshin, utilize as manobras de combate descritas no Manual do Defensor.

Saga de Tóquio

Durante o 11° ano de Meiji (1878), um pacífico andarilho chamado Kenshin Himura, anteriormente conhecido como Hitokiri Battousai , chega a Tóquio, onde ele conhece Kaoru Kamiya, cuja escola de kenjutsu Kamiya Kasshin está em perigo, com um assassino da cidade alega ser Battousai e usar o estilo Kamiya Kasshin. escola. Depois de investigar, Kenshin derrota o falso Battousai. Quando Kenshin decide deixar Tóquio, Kaoru oferece a ele um lugar para morar em seu dojo. Durante sua estada no dojo, Kenshin resgata um órfão chamado Yahiko Myoujin, filho de ex-samurais, de um grupo de yakuza e o leva para morar e treinar no dojo. Alguns dias depois, um lutador de aluguel chamado Sagara Sanosuke é contratado para atacar Kenshin.

Os dois se enfrentam e Sanosuke é derrotado. Sano percebe que Kenshin é diferente dos monarquistas que destruíram a tropa da qual fazia parte, o Sekihoutai. Ele se torna o melhor amigo e parceiro de luta de Kenshin. Logo ambos são contratados para proteger um político influente, de um retalhador chamado Udou Jin-e. Acontece o encontro entre Jin-e e Kenshin e depois de ver quão fraco ele é comparado ao período do Bakumatsu , ele decide matá-lo. No dia seguinte, Kaoru, preocupado com Kenshin, vai falar com ele, mas ela é sequestrada por Jin-e. Furioso, Kenshin derrota Jin-e, mas Kaoru pede para ele não se tornar um assassino novamente e Jin-e comete suicídio. Poucos dias depois, Sanosuke e Kenshin derrotaram um grupo de homens que trabalhavam para um homem chamado Takeda Kanryuu, que perseguia Megumi Tanaki, que não queria mais produzir ópio para Kanryuu. Depois de derrotar os homens de Takeda, Kenshin e Sanosuke descobrem que ele é protegido pelos últimos membros da Oniwabanshuu. Sanosuke está zangado com Megumi por produzir ópio porque um amigo dele morreu de uma overdose de ópio, mas Kenshin decide protegê-la. Naquela noite eles são atacados por dois membros do Oniwabansh□ chamados Hyottoko e Beshimi. Sanosuke derrota Hyottoko, mas Megumi é atacado por Beshimi. Yahiko tenta protegê-la, mas é atingido por um dos dardos venenosos de Beshimi. Acontece que Megumi é uma médica e ela é capaz de salvar sua vida. Ela decide deixar o dojo em vez de arriscar qualquer outra pessoa, mas Kenshin e Kaoru pedem para ela ficar. Sentindo-se culpada pelas mortes que causou ao produzir ópio, Megumi vai para a mansão de Kanryuu para matá-lo. Ela é feita prisioneira e Kenshin e Yahiko decidem resgatá-la. Sanosuke ainda está com raiva dela, mas concorda em ir junto e eles atacam a mansão. Quando Kenshin, Sanosuke e Yahiko entram na mansão, eles são desafiados por Hannya. Kenshin luta contra ele enquanto Sanosuke luta contra Shikijou. Eles os derrotam e encontram seu líder Shinomori Aoshi. Embora Aoshi tenha sucesso em ferir Kenshin, ele é derrotado por Kenshin. Kanryuu então trai Aoshi e tenta matá-lo com uma metralhadora Gatling. Os homens de Aoshi morrem protegendo-o das balas, dando tempo de Kenshin derrotar Kanryuu. O grupo de Kenshin então encontra Megumi, que os agradece por tentar salvá-la. Ela então tenta se esfaquear, mas é impedida por Sanosuke. Ele diz a ela que a perdoa pela morte de seu amigo, e Kenshin a convence de que a única maneira de reparar as mortes que ela causou é usando sua habilidade como médica para ajudar os outros. Antes de deixar a mansão, eles encontram Aoshi, chocado com a morte de seus companheiros, Kenshin promete-lhe outra luta no futuro, na esperança de que isso o conforte.

Yahiko começa a trabalhar no restaurante Akabeko e conhece Tsubame, que é forçada a ajudar seu "mestre" Nagaoka Mikio a roubar o restaurante. Quando Yahiko descobre isso, ele desafia o homem e o derrota. Mais tarde, durante uma prática com outro dojo, um homem chamado Raijuuta Isurugi ataca e quase mata o professor do dojo. Kenshin luta com ele e, impressionado com suas habilidades, Raijuuta pede que Kenshin se junte ao grupo. Kenshin recusa a oferta. Neste momento, Kenshin e seus amigos encontram o estudante de Raijuuta, Yutarou Tsukayama. O garoto desafia Yahiko dizendo que sua técnica não era capaz de derrotar uma espada de verdade. Yahiko consegue derrotar e humilhar Yutarou. O jovem então passa a treinar no Dojo de Kaoru. Poucos dias depois de Yutarou começar a treinar com Kaoru, o dojo é atacado por Raijuuta, que quer matar Kenshin desde que ele recusou sua oferta. Na luta inicial, Raijuuta feriu Yutarou, quase cortando seu braço direito. Vendo sua indiferença ao sofrimento do aluno, Kenshin fica irritado e desafia-o para outro duelo mais tarde. Embora o braço direito de Kenshin tenha sido ferido na luta anterior, ele derrota Raijuuta, quebrando a vontade deste último como um espadachim. A fim de curar Yutarou, seu pai decide levá-lo para a Alemanha, onde a medicina é mais avançada. Sanosuke descobre outro sobrevivente do Sekihoutai, seu velho amigo Katsuhiro, agora um artista sob o nome de Tsukioka Tsunan. Tsunan ainda é assombrado pelo passado e pelo ódio do governo Meiji e quer bombardear a sede do governo Meiji. Vendo que isso não seria o que o capitão queria, Sanosuke o impede com a ajuda de Kenshin.

Kenshin Himura, 24N

F2 (esmagamento), H5, R4, A2, PdF0; 20 PVs e 20 PMs.

Kit: Especialista de Battoujutsu.

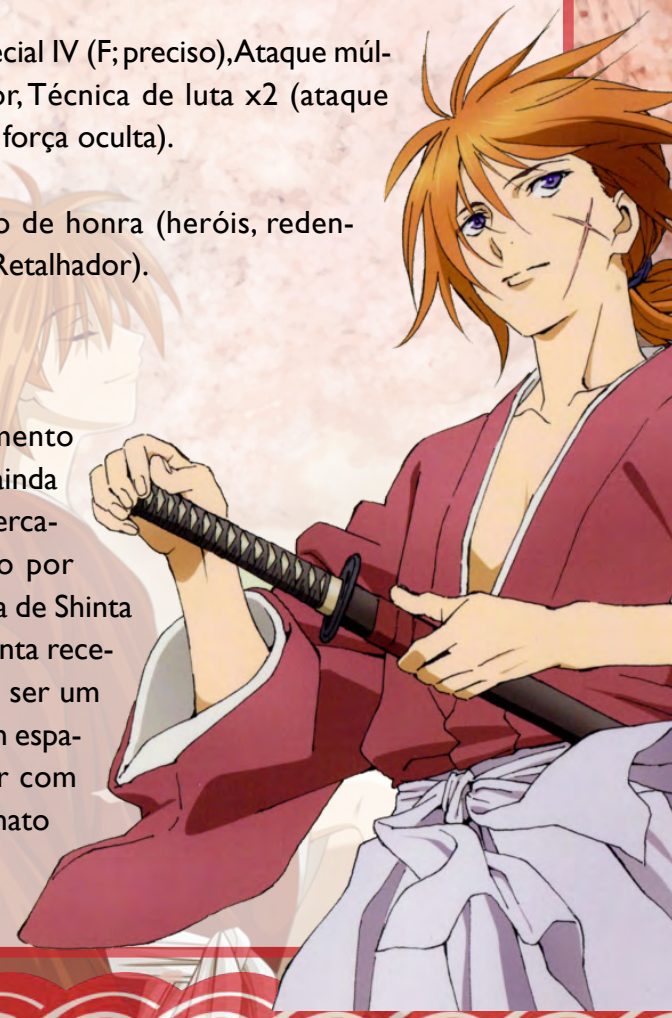
Poder Garantido: Completo.

Vantagens: Ataque especial IV (F; preciso), Ataque múltiplo, Energia Extra I, Mentor, Técnica de luta x2 (ataque debilitante, bloqueio, combo, força oculta).

Desvantagens: Código de honra (heróis, redenção), Má Fama (Battousai, o Retalhador).

Perícia: Sobrevivência.

Shinta (nome de nascimento de Kenshin) perdeu os pais ainda novo e foi comprado por mercadores de escravos. Foi salvo por Seijuurou Hiko, após caravana de Shinta ser atacada por bandidos. Shinta recebeu o nome de Kenshin, por ser um nome mais adequado para um espadachim, e começou a treinar com Seijuurou. No final do Xogunato



Kenshin se tornou um espadachim lendário com seu estilo Hiten Mitsurugi, muito temido, ele ficou conhecido como Battousai, o Retalhador. Apesar de carregar o peso de várias vidas tiradas durante a sua época de retalhador, agora busca usar sua sakabatou (espada com a lâmina invertida) para ajudar as pessoas ao se redor e um dia expiar seus crimes. Kenshin é facilmente reconhecido por sua cicatriz na bochecha esquerda de forma de cruz ou "X"

Sanosuke Sagara 17N

F3 (esmagamento), H3, R4, A1, PdF0; 28 PVs e 20 PMs.

Kit: Lutador de Rua

Poder Garantido: Completo

Vantagens: Arena (cidades), Ataque especial (F), Energia Extra I, Técnica de luta (ataque forte, ataque violento), Vigoroso.

Desvantagens: Código de honra (heróis), Insano (Fobia: coisas "modernas", trens, máquinas fotográficas e etc…), Pobreza.

Perícia: Sobrevivência.

Quando criança foi integrante do Sekihoutai, após a traição dos Monarquistas com a tropa Sekihoutai e seu mestre, Sano virou um lutador de aluguel e rancoroso com o atual governo japonês. Após lutar com Kenshin, ele entende melhor os ideias do Andarilho

e decide colaborar com ele. Mora num albergue de aluguel, é valoroso e franco, ainda que muito cabeça quente, ele carrega o kanji Aku (mal, maldade) nas costas de seu kimono.

Kaoru Kamiya 8N

F1 (esmagamento), H3, R2, A1, PdF0; 10 PVs e 10 PMs.

Kit: Combatente.

Poder Garantido: Chuva de ataques.

Vantagens: Arena (seu Dojo), Ataque especial (F), Patrono (Dojo Kamiya Kashin).

Desvantagens: Código de honra (heróis), Maldição (péssima para cozinhar)

Perícias: Especialidades: Kendo, Primeiros Socorros e Pedagogia

Herdeira do estilo Kamiya Kasshin, Kaoru é gentil, afável, mas muito rígida com relação ao kenjutsu, mostrando muita habilidade para tal. Quando fica irritada nem Kenshin consegue segurá-la. Depois de conhecer Kenshin, ela passou admirá-lo pela sua gentileza e força, querendo sempre estar ao seu lado.

Yahiko Myoujin 5N

F0 (esmagamento), H2, R1, A0, PdF0; 5 PVs e 5 PMs.

Kit: Combatente.

Poder Garantido: Ataque Inesperado.

Vantagens: Aparência Inofensiva, Mentor (Kaoru).

Desvantagens: Modelo Especial (baixinho, é uma criança).

Perícia: Furtividade, Punga e Kendo.

Filho de ex-samurais, Yahiko é um boca suja e folgado. Mas possui uma personalidade correta e sempre ajuda os mais fracos. Depois de conhecer Kenshin e Kaoru, ele se torna aluno do Dojo

Kamiya Kasshin para aperfeiçoar suas habilidades com a espada, se inspirando em Kenshin.

Megumi Tanaki 6N

F0, H2, R1, A0, PdF0; 5 PVs e 5 PMs.

Kit: Doutor de Salistick

Poder Garantido: Completo

Desvantagens: Código de honra (doutor de Salistick)

Perícias: Medicina.

Descendente de uma família de médicos de Aizu, Megumi foi obrigada a usar seus conhecimentos médicos para fábrica ópio para Kanryuu Takeda. Após se salvar por Kenshin e os outros ela se junta ao grupo como médica cuidando dos ferimentos deles (e como eles se machucam!).

O Retalhador Errante, Chapéu Negro

Jin-e Udou 23N

F3, H4, R4, A3, PdF2; 20 PVs e 20 PMs.

Kit: Chapéu-Preto.

Poder Garantido: Bala nas Costas, Congelar o Inferno.

Vantagens: Ataque especial IV (F, perigoso), Paralisia, Técnica de luta (ataque forte, força oculta).**Desvantagens**: Insano (homicida), Má Fama.**Perícias**: Crime, Especialidades: Intimidação, Hipnose, Rastreio.

Um retalhador mercenário que não se aliou a nenhum lado durante o Bakumatsu, aceitando matar qualquer um por dinheiro. Na Era Meiji seu único objetivo ainda era matar, ele buscava enfrentar alguém forte para ter uma morte digna.

Oniwabanshuu

Beshimi 11N

F0, H3, R2, A0, PdF1 (perfuração); 10 PVs e10 PMs.

Kit: Assassino e Infiltrador.

Poder Garantido: Arma Envenenada, Despistar e Mestre em Escala.

Vantagens: Invisibilidade, Patrono (Oniwabanshuu).

Desvantagens: Devoção (Servir a Aoshi), Modelo Especial (muito pequeno).

Perícias: Crime.

Um onmitsu de nível baixo. Especialista em vigilância e infiltrações, usa um rasenbyou (um tipo de dardo) como arma.

Hyottoko 12N

F3 (esmagamento), H1, R2, A2, PdF2 (fogo); 10 PVs e 10 PMs.

Kit: Senhor das Chamas.

Poder Garantido: Obliterar.

Vantagens: Ataque especial (PdF; Amplo), Patrono (Oniwabanshuu).

Desvantagens: Devoção (Servir a Aoshi), Modelo Especial (grandão), Munição limitada, Ponto Fraco.

Perícias: Crime.

Um onmitsu que usa uma técnica para cuspir fogo, mesmo sendo perigosa, a técnica tem uma limitação.

Shikijou 13N

F4 (esmagamento), H2, R3, A2, PdF0; 15 PVs e 15 PMs.

Kit: Combatente

Poder Garantido: Ataque inesperado, Força bruta.

Vantagens: Patrono (Oniwabanshuu).

Desvantagens: Devoção (Servir a Aoshi), Monstruoso.

Perícias: Sobrevivência.

Integrante da Oniwabanshuu responsável pela guarda. Seus músculos são frutos de um remédio secreto para aumentar o tônus muscular.

Hannya 17N

F3 (esmagamento/corte), H4, R3, A2, PdF0; 15 PVs e 15 PMs.

Kit: Espião.

Poder Garantido: Disfarce ilusório.

Vantagens: Adaptador, Ataque especial (F), Ataque múltiplo, Patrono (Oniwabanshuu), Técnica de luta (ataque violento, bloqueio)

Desvantagens: Devoção (Servir a Aoshi), Monstruoso

Perícias: Crime.

Aoshi Shinomori 22N

F2 (corte), H4, R4, A3, PdF0; 20 PVs e 20 PMs.

Kit: Guerreiro.

Poder Garantido: Crítico Automático.

Vantagens: Ataque Especial III (F, preciso), Ataque múltiplo, Patrono (Oniwabanshuu), Técnica de luta x2 (ataque preciso, ataque violento, bloqueio, combo).

Desvantagens: Devoção (Provar a força da Oniwabanshuu).

Perícias: Sobrevivência.

Ex-Okashira da Oniwabanshuu de Edo (Tóquio). Apesar de ser um gênio nas artes marciais, não pôde lutar no final do Xogunato. Na Era Meiji, se viu obrigado a vender seus serviços como um guarda-costas ainda buscando o título do "Mais forte" para ele e seus companheiros.

A Espada para a Morte

Raijuuta Isurugi 16N

F3 (corte), H3, R3, A2, PdF2 (corte); 15 PVs e 15 PMs.

Kit: Combatente.

Poder Garantido: Força bruta.

Vantagens: Ataque especial (PdF), Grunts! (samurais que se uniram a ele).

Desvantagens: Insano (Obsessivo: Unificar o kenjutsu no Japão sob o estilo Shinko).

Perícias: Manipulação.

Um homem que tenta dominar o kenjutsu no Japão através do seu estilo Shinko. Mas ele é um aproveitador que quer tirar vantagem de Yutaro e sua família.

Saga de Kyoto

Saitou Hajime , um ex-membro Shinsengumi , vem para o Dojo Kamiya se passando por um vendedor de ervas medicinais. Todos, exceto Sanosuke, estão fora, e Sano percebe rapidamente, a partir dos calos da espada nas mãos de Saitou, que ele é um impostor. Saitou ataca Sanosuke, deixando-o como um cartão de visitas para Kenshin, juntamente com pistas de sua verdadeira identidade. Enquanto isso, Megumi encontra Kenshin, Kaoru e Yahiko e retorna ao dojo com eles, onde eles encontram Sanosuke em condições críticas. Enquanto Megumi é capaz de salvar a vida de Sano, são três dias e noites antes de ele acordar. Saitou envia um desafio a Kenshin, que sai para lutar contra Saitou e encontra um homem que diz ter sido contratado para matar Kenshino. Kenshin derrota facilmente o ele e retorna ao dojo, onde ele reconhece Saitou, que o ataca. Kenshin reverte a sua personalidade retalhador, mas quando ele e Saitou estão prestes a se matar, eles são interrompidos pelo Okubo Toshimichi, um dos maiores políticos responsáveis pela restauração Meiji . Okubo quer que Kenshin vá a Quioto matar o Makoto Shishio, sucessor de Kenshin como Retalhador dos Monarquistas, um homem que está planejando a derrubada do governo Meiji. Uma semana depois, Okubo é morto por Soujirou servo de Shishio e Kenshin decide ir sozinho a Quioto para evitar qualquer perigo adicional aos seus amigos. Ele se despede apenas de Karou pessoalmente, sem dizer uma só palavra aos outros.

Furioso que Kenshin quebrou sua promessa de não voltar a vagar por sem avisá-lo, Sanosuke decide ir a Quioto atrás dele. Saitou encontra Sano em Katsu, onde ele foi pedir dinheiro emprestado

para a viagem, e diz que ele é um amador que só colocará em risco Kenshin e que ele deve ficar em Tóquio. Eles lutam e Saito facilmente derrota Sanosuke, que ainda está enfraquecido de seus ferimentos anteriores. Sano ainda insiste em ir a Quioto e Saitou decide deixá-lo ir. Enquanto isso, Megumi vai ver Kaoru, que está severamente deprimido com a partida de Kenshin. Ela convence Kaoru a ir para Quioto, dando-lhe algum remédio que Kenshin disse ser valioso para as feridas, e Yahiko e Kaoru deixam Tóquio. A caminho de Quioto, Kenshin encontra uma jovem da Oniwabanshuu chamada Misao Makimachi , que está procurando por Aoshi sem saber o que aconteceu em Tóquio com a Oniwabanshuu. Kenshin permite que Misao o acompanhe, mas evita contar a ela o que aconteceu com Aoshi. Em sua jornada, Kenshin e Misao encontram uma aldeia que foi conquistada por Shishio. Eles se encontram com um garoto da vila chamado Mishima Eiji cuja família foi assassinada pelos soldados de Shishio.

Saitou alcança Kenshin e depois de saber que Shishio está na aldeia, eles vão enfrentá-lo. Depois de conhecer Shishio, Kenshin é atacado pelo guerreiro de Shishio, Senkaku . Kenshin derrota facilmente Senkaku, mas Shishio parte para Quioto deixando Seta Soujirou, para lutar contra Kenshin. A luta termina em um empate com as duas espadas quebradas e a aldeia é libertada. Enquanto viaja para Quioto, Sanosuke encontra um monge caído, Anji Yuukuuzan, que lhe ensina o Futae no Kiwami, o "Duplo Extremo", uma técnica poderosa que pode pulverizar rochas. Sanosuke não sabia que Anji é um aliado de Shishio, mas depois que Sano continua sua jornada, Soujirou aparece e avisa Anji que Shishio está convocando o Juppongatana. Kenshin e Misao chegam a Quioto e encontram o guardião de Misao, Oniwabanshuu Okina . Okina ajuda Kenshin a encontrar Seikuu Arai, filho do criador da espada sakabatou de Kenshin, Shakkuu Arai. Kenshin quer que ele faça outra espada de lâmina invertida, mas ele se recusa porque odeia violência.

Shishio descobre a localização de Kenshin e envia Sawagejou Chou , um dos Juppongatana, para impedir Kenshin de receber uma nova espada. Chou adora espadas e quer a última espada de Shakkuu para si mesmo. Quando Seikuu explica que a última espada de seu pai foi doada para um santuário, Chou sequestra o filho de Seikuu. Kenshin tenta lutar Chou sem uma espada, mas

ele é logo dominado. Vendo Kenshin disposto a morrer para proteger seu filho, Seikuu corre para o santuário e pega a espada de seu pai e a joga para Kenshin. Chou ameaça matar o filho de Seikuu e Kenshin golpeia-o com um golpe mortal da espada. Ele então descobre que a última espada de Shakkuu era outra sakabatou. Seikuu dá Kenshin o sakabatou para manter. Depois disso Kenshin vai atrás de seu mestre, Seijuurou Hiko, para completar seu treinamento. Hiko não acha que Kenshin será capaz de aprender a técnica final do estilo Hiten Mitsurugi por causa de sua história como um retalhador. Enquanto isso, Misao encontra Yahiko e Kaoru e os leva para encontrar Kenshin.

Kaoru e Yahiko conversam com Kenshin na casa de Hiko e ele envia Kenshin para fora e os questiona sobre a vida de seu aprendiz desde que ele o viu pela última vez. Eles dizem a Hiko sobre o voto de Kenshin de não matar e suas lutas para se redimir e expiar por todas as vidas que ele tomou. Hiko decide ensinar Kenshin a técnica final depois de tudo e Kaoru, Yahiko e Misao retornam ao Aoi-Ya, um restaurante que serve como base da Oniwabanshuu de Quito, para esperá-lo. Enquanto voltam, Kaoru e Yahiko ficam surpresos e alarmados ao descobrir que Misao é um membro do Oniwabanshuu. Misao, por sua vez, está chateada ao descobrir que todos os seus amigos estão mortos e Aoshi teve algum tipo de colapso e desapareceu. Enquanto isso, Shishio encontra Aoshi e oferece a ele a oportunidade de unir forças. Aoshi não está interessado em se juntar a ninguém, mas ele está disposto a trabalhar com Shishio, já que ele quer matar Kenshin. Sabendo que os Oniwabanshuu estão abrigando Kenshin e seus amigos, Aoshi organiza uma reunião com Okina. Okina fica chocado que Aoshi com os rumos que Aoshi colocou a Oniwabanshuu e decide enfrentá-lo pois este havia desonrado a Oniwabanshuu. Aoshi deixa Okina gravemente ferido e diz a Misao que ele nunca mais quer vê-la novamente. Misao assume a posição de Aoshi como líder do Oniwabanshuu. Saitou chega a Quioto e encontra Sanosuke na prisão - ele foi preso para encontrar Saitou. Juntos, eles questionam Chou, que foi entregue à polícia por Kenshin, sobre os planos de Shishio. Chou revela que Shishio planeja conquistar o Japão iniciando um incêndio em Quioto. Ele também os adverte do poder dos membros do Juppongatana.

Kenshin treina com Hiko, mas se vê incapaz de dominar a técnica final. Hiko dá a Kenshin uma noite para se preparar, avisando-o de que, se ele não encontrar o que está faltando em si mesmo, será seu dever final como mestre de Kenshin acabar com sua vida. No dia seguinte, Hiko ataca Kenshin e, no processo, Kenshin aprende o Amakakeru Ryu no Hirameki . Ele também descobre que a passagem

desta técnica final geralmente custa a vida do mestre, mas devido à espada de lâmina invertida, Hiko é apenas ferido e faz uma recuperação completa. Kenshin então retorna a Quioto, onde ele reencontra Saitou e Sanosuke. Sabendo que Shishio planeja queimar Quioto, Kenshin percebe que o incêndio é apenas uma distração. O verdadeiro objetivo de Shishio é fugir de Quioto em seu navio de guerra, Rengoku, para atacar o governo Meiji. Enquanto Kenshin, Saitou e Sanosuke se dirigem para deter Shishio, os Oniwabansh□ alertam todos os habitantes de Quioto sobre o plano para queimar a cidade. Embora Houji Sadojima descarte Sanosuke, considerando-o um bandido de rua sem importância, Sano é quem destrói o Rengoku com bombas fornecidas por Tsunan. Shishio então percebe que ele deve derrotar Kenshin, Saitou e Sanosuke antes que ele possa tentar dominar o Japão, e desafia-os para uma luta no Monte Hiei.

Enquanto Saito faz os arranjos para a luta contra Shishio, Kenshin e Sanosuke retornam ao Aoi-Ya, onde encontram Kaoru e Yahiko. Okina quer que Kenshin acabe com a vida de Aoshi, mas Kenshin acredita que ainda há uma chance de salvá-lo e promete a Misao que ele o trará de volta. Na manhã seguinte, Saitou pega Kenshin e Sanosuke e partem para a base de Shishio. Desconhecido para eles, Houji enviou a maior parte do Juppongatana para atacar o Aoi-Ya para evitar qualquer interferência adicional da Oniwabanshuu. Guiados pela amante de Shishio, Yumi Komagata, Kenshin e seus amigos encontram o primeiro Juppongatana, o monge caído Anji. Sanosuke fica chocado ao encontrar Anji lá e se oferece para lutar contra ele para saber se ele é realmente acredita nos planos de Shishio. Durante o brutal batalha, Anji conta a Sano sua história

e por que ele se juntou a Shishio. Ele quer salvar o mundo, mas Sanosuke o convence de que seu desejo de destruir não é o caminho para alcançar seu objetivo. Embora Sano seja ferido, ele derrota Anji, que então avisa que o Aoi-Ya está sob ataque. Kenshin pediu a Hiko para ir lá proteger Kaoru e os outros, e ele decide confiar em seu mestre para defender o Aoi-Ya. Kenshin, em seguida, pede Yumi para guiá-los para o próximo lutador. Kenshin e Sanosuke passam pelo labirinto com Yumi, deixando Saitou para lutar contra "Espada Cega" Uonuma Usui , um espadachim formidável que perdeu a visão em um duelo contra Shishio. Embora Usui afirma que ele quer matar Shishio, Saitou percebe que ele está realmente com medo de enfrentar Shishio novamente. A descoberta do motivo real de Usui, o desejo de salvar seu orgulho, permite que Saitou o derrote e mate. Enquanto isso, Kenshin encontra Aoshi e lembra de sua promessa a Misao de trazê-lo de volta. Ele sabe que a única maneira de manter essa promessa é lutar com Aoshi, e ele o desafia. Kenshin derrota Aoshi usando o Amakakeru Ryu no Hirameki, e Aoshi finalmente percebe que seus falecidos amigos do Oniwabanshuu não querem que ele tenha uma vida tão triste.

O Aoi-Ya é atacado pelo Juppongatana. Enquanto Yahiko combate Hen-ya Kariwa, Misao e Kaoru confrontam Kamatari, deixando o restante dos membros da Oniwabanshuu para lutar contra Iwanbou. Iwanbou escapa depois que os outros Juppongatana são derrotados, mas os dois últimos membros, Saizuchi e o gigante Fuji, chegam. Seijuurou Hiko vem para o resgate e derrota facilmente Fuji. Saizuchi é indefeso sem Fuji, e o restaurante é salvo. Enquanto isso, Kenshin enfrenta o mais forte Juppongatana, Soujirou, cujas habilidades de luta incluem o shukuchi, "supressão do espaço", que permite que ele se mova muito rápido para ser visto, e uma falta de emoção que impede Kenshin de prever seus movimentos. A luta contra Kenshin faz com que Soujirou se lembre do dia em que ele conheceu Shishio. Ele é dominado pela memória de sua família, que cruelmente abusou dele. Shishio deu a Soujirou uma espada, e quando sua família soube que ele estava escondendo Shishio, eles tentaram matá-lo. Ele matou todos e depois saiu com Shishio. Soujirou fica furioso depois que a dor de suas memórias ressurge e recupera suas emoções. Devido ao seu estado emocional, Kenshin é capaz de derrotá-lo com o Amakakeru Ryu no Hirameki.. Embora ele perca, Soujirou descobre o segredo da técnica de Kenshin e diz a Yumi, pedindo a ela que passe para Shishio. Ele então deixa a fortaleza e Kenshin finalmente fica cara a cara com Shishio, que se mostra forte demais para Kenshin. Kenshin é derrotado, e Saitou aparece na arena para atacar Shishio, atingindo-o na cabeça com sua espada.

O ataque de Saito falha, devido a uma faixa de metal que Shishio usa na cabeça. Ele diz a Saitou que antes de ser incendiado, ele foi baleado na cabeça e ele tem a bandana para evitar uma lesão semelhante. Ele derrota Saitou facilmente e Sanosuke o ataca com o Futae no Kiwami. Sano acerta um golpe na mandíbula de Shishio, mas sua mão é quebrada e Shishio o derrota. Aoshi então chega para encontrar Sanosuke, Saitou e Kenshin inconscientes. Ele luta contra Shishio, dando tempo a Kenshin para se recuperar. O espírito de espadachim de Kenshin também revive Sanosuke e Saitou e eles observam Kenshin lutar uma última vez com Shishio,

cuja temperatura corporal sobe a um nível perigoso. Yumi pede a Kenshin para romper a luta e Shishio a apunhala acertando Kenshin também. Kenshin está horrorizado com o que ele considera a traição de Shishio a sua amante, mas Shishio responde que ele fez o que Yumi queria que ele fizesse. Ela confirma isso antes de morrer nos braços de Shishio, prometendo esperar por ele. Ele continua a luta com Kenshin, mas seu corpo fica tão quente que entra em combustão espontânea. Chocado com a morte de Shishio, Houji destrói a base, mas Sanosuke pega Kenshin para saírem de lá. Aoshi também escapa, assim como Saitou, embora sua sobrevivência só seja conhecida depois. Um mês depois, enquanto Kenshin e seus amigos estão se recuperando de suas feridas, Chou os visita. Ele diz a eles que a maioria dos Juppongatana se juntou ao governo Meiji, enquanto Anji pediu para estar na prisão, e Houji cometeu suicídio. Soujirou e Iwanbou nunca foram encontrados.

Kenshin Himura 32N

(Após treinar com seu mestre)

F2 (esmagamento), H6, R5, A2, PdF0; 25 PVs e 30 PMs.

Kit: Especialista do Battoujutsu.

Poder Garantido: Completo.

Vantagens: Ataque especial VII (F; preciso), Ataque múltiplo, Energia Extra I, Equilíbrio de Energias, Mentor, Técnica de luta x2 (ataque debilitante, bloqueio, combo, força oculta).

Desvantagens: Código de honra (heróis, redenção), Má Fama (Battousai, o Retalhador).

Perícia: Sobrevivência.

Sanosuke Sagara 20N

(Após treinar com Anji)

F4, H3, R4, A2, PdF0; 28 PVs e 20 PMs.

Kit: Lutador de Rua.

Poder Garantido: Completo.

Vantagens: Arena (cidades), Ataque especial II (F), Energia Extra I, Técnica de luta (ataque forte, ataque violento), Vigoroso.

Desvantagens: Código de honra (heróis), Insano (Fobia: coisas "modernas", trens, máquinas fotográficas e etc…), Pobreza.

Perícia: Sobrevivência.

Perícia: Especialidades: kendo, Primeiros Socorros e Pedagogia

Yahiko Myoujin 10N

F1 (esmagamento), H3, R2, A1, PdF0; 10 PVs e 10 PMs.

Kit: Combatente.

Poder Garantido: Ataque Inesperado, Chuva de Ataques.

Vantagens: Aparência Inofensiva, Ataque Especial (F), Mentor (Kaoru).

Desvantagens: Código de honra (heróis), Modelo Especial (baixinho, é uma criança)

Perícia: Furtividade, Punga e Kendo.

Seijuurou Hiko 38N

F4 (corte), H5, R5, A4, PdF0; 25 PVs e 35 PMs.

Kit: Especialista do Battoujutsu.

Poder Garantido: Completo.

Vantagens: Ataque Especial VII (F, preciso), Ataque Múltiplo, Energia Extra I, Equilíbrio de Energias, Técnica de luta x3 (ataque debilitante, ataque preciso, ataque forte, bloqueio, combo, força oculta).

Perícias: Sobrevivência.

Décimo Terceiro representante do estilo Hiten Mitsurugi, normalmente passa os dias na tranquilidade, sob o disfarce de um artesão. Ele possui um excesso de confiança e se denomina um gênio, mas tem uma força que justifica tal arrogância. Kenshin o considera o espadachim mais forte vivo.

Oniwabanshuu de Quioto

Misao Makimachi 14N

F2 (esmagamento), H3, R2, A1, PdF2 (perfuração); 10 PVs e 10PMs.

Kit: Ladina.

Poder Garantido: Mestre em escaladas.

Vantagens: Aparência Inofensiva, Patrono (Oniwabanshuu), Tiro Múltiplo.

Desvantagens: Código de honra (heróis), Devoção (reencontrar Aoshi).

Perícias: Esportes.

Membro mais novo da Oniwabashuu de Quioto, Misao é cheia de vitalidade e disposição. Nutre sentimentos por Aoshi, durante sua jornada para reencontrar Aoshi e o outros membros da Oniwabanshuu ela conhece Kenshin. Também se torna amiga de Yahiko e Karou.

Nenji Kashiwazaki (Okina) 14N

F3 (esmagamento), H3, R3, A2, PdF0; 15 PVs e 15 PMs.

Kit: Combatente.

Poder Garantido: Chuva de ataques.

Vantagens: Ataque Especial (F), Patrono (Oniwabanshuu, Restaurante Aoi-Ya), Técnicas de luta (combo, bloqueio).

Desvantagens: Protegida Indefesa (Misao).

Perícias: Investigação.

No passado foi um Onmitsu incrível, deixou o cargo de Okashira para Aoshi, e se torna um espião em Quioto. Utilizando o restaurante Aoi-ya como base de uma rede de informações na cidade. Ele é o pai de criação de Misao e é um velho muito alegre e divertido.

O Lobo de Mibu

Hajime Saitou 31N

F4, H4, R4, A3, PdF0; 28 PVs e 20 PMs.

Kit: Espião.

Poder Garantido: Completo.

Vantagens: Adaptador, Ataque especial IV (F; penetrante), Ataque Múltiplo, Energia Extra I, Patrono, Técnica de luta x2 (ataque preciso, ataque forte, ataque violento, combo), Vigoroso.

Desvantagens: Má Fama (ex-membro do Shinsengumi).

Perícias: Crime, Manipulação.

Ex-Capitão da Terceira Divisão do Shinsengumi, é o arquiinimigo de Kenshin desde o fim do Xogunato. Se tornou subdelegado, e adotou o nome falso de Gorou Fujita, para continuar lutando sob a sua crença "Mal Imediatamente Eliminado".

Aoshi Shinomori 27N

F3 (corte), H4, R4, A4, PdF0; 20 PVs e 20 PMs.

Kit: Guerreiro.

Poder Garantido: Crítico Automático, Trespassar.

Vantagens: Ataque Especial V (F, preciso), Ataque múltiplo, Patrono (Oniwabanshuu), Técnica de luta x2 (ataque preciso, ataque violento, bloqueio, combo).

Desvantagens: Devoção (Vingar-se de Kenshin).

Perícias: Sobrevivência.

JUPPONGATANA

Foi espadachim contratado pelos Monarquistas para ser o sucessor de Kenshin. Temido por sua força e ambição, ele sofre uma tentativa de assassinato sendo queimado vivo, mas sobrevive. Ele começa a elaborar planos para conquistar o país. Ele cria o Juppongatana, uma tropa de elite, e um exército que vai dominando vários vilarejos pelo Japão.

Makoto Shishio 35N

F4 (fogo), H5, R5, A4, PdF4 (fogo); 40 PVs e 40 PMs.

Kit: Senhor das Chamas

Poder Garantido: Obliterar, Resistência ao Fogo

Vantagens: Arena, Ataque Especial V (F; perigoso), Ataque Múltiplo, Equilíbrio de Energias, Grunts!, Patrono (Máfia das Armas), Técnica de luta x2 (ataque forte, ataque violento, bloqueio, combo), Vigoroso

Desvantagens: Insano (megalomaníaco), Má Fama, Maldição (Após 2d+6 de turnos em combate, as chamas começam a consumi-lo fazendo com ele perca 1 PV por turno)

Perícias: Manipulação

Soujirou Seta 32N

F2 (corte), H7, R4, A2, PdF0; 20 PVs e 28 PMs.

Kit: Especialista do Battoujutsu

Poder Garantido: Saque Relâmpago, Lâmina Relâmpago

Vantagens: Aceleração, Aparência Inofensiva, Ataque Especial IV (F, preciso), Ataque Múltiplo, Equilíbrio de Energias, Patrono (Juppongatana), Técnica de luta x2 (ataque preciso, bloqueio, combo, força oculta)

Perícias: Manipulação.

Um gênio espadachim que foi descoberto por Shishio. Se transformou no mais forte membro do Juppongatana e braço direito de Shishio. Teve uma infância trágica e chegou a matar seus familiares com a ajuda de Shishio. Depois disso ele deixa de sentir raiva ou tristeza e passa a exibir sempre um sorriso sínico.

Usui Uonuma 24N

F3 (perfuração), H4, R4, A4, PdF0; 20 PVs e 20 PMs.

Kit: Assassino.

Poder Garantido: Ataque Mortal, Golpe de Misericórdia.

Vantagens: Ataque especial II (F; preciso), Ataque múltiplo, Patrono (Juppongatana), Membros elásticos (Lança Rochin), Sentidos Especiais (Audição Aguçada, Faro Aguçado, Radar), Técnicas de lutas (ataque forte, bloqueio).

Desvantagens: Deficiência Física (Cego), Má Fama

Perícias: Crime.

Um dos mais fortes do Juppongatana, no fim do Xogunato ele era um retalhador a serviço do Xogum. Foi derrotado por Shishio e ficou a beira da morte, cego. Depois disso despertou o seu "Olho da Mente", fruto de uma audição extraordinária.

Anji Yuukyuuzan 21N

F4 (esmagamento), H3, R5, A2, PdF0; 35 PVs e 25 PMs.

Kit: Guerreiro.

Poder Garantido: Crítico Automático.

Vantagens: Ataque Especial II (F; perigoso, penetrante), Patrono (Juppongatana), Técnica de luta (ataque debilitante, bloqueio), Vigoroso.

Desvantagens: Código de honra (combate), Devoção (restaurar a ordem no Japão).

Perícias: Sobrevivência.

Era um bondoso monge budista, mas sofre uma tragédia causada pela perseguição ao budismo na época. Cria uma técnica de combate de destruição conhecida como "Duplo Extremo".

Kamatari Honjou 17N

F3 (corte), H3, R3, A2, PdF0; 15 PVs e 15 PMs.

Kit: Combatente

Poder Garantido: Chuva de ataques

Vantagens: Ataque Especial (F, perigoso), Patrono (Juppongatana), Técnica de luta (ataque violento, bloqueio)

Perícias: Crime.

Um lutador mestre da foice. A primeira vista, parece ser uma mulher, mas na realidade é um homem. Entretanto nutre uma atração por Shishio e faz de tudo para impressioná-lo.

Henya Kariwa 18N

F1 (corte), H3, R2, A2, PdF3 (fogo); 10 PVs e 10 PMs.

Kit: Sabotador.

Poder Garantido: Armadilheiro.

Vantagens: Ataque especial (PdF), Patrono (Juppongatana), Voo.

Desvantagens: Monstruoso, Ponto Fraco.

Perícias: Crime, Manipulação.

Possui uma técnica peculiar de usar dinamites para causar explosões e voar por alguns instantes. Enquanto voa ele ataca pelo alto, tendo boa vantagem com isso.

Chou Sawagejou 17N

F3 (corte), H3, R3, A3, PdF0; 15 PVs e 15 PMs.

Kit: Guerreiro.

Poder Garantido: Crítico Automático.

Vantagens: Ataque Especial II (F), Membros elásticos, Patrono (Juppongatana), Técnicas de luta (ataque preciso, combo).

Desvantagens: Devoção (colecionar espadas valiosas).

Perícias: Especialidades: trato de espadas, Intimidação, Rastreio.

É um espadachim de más intenções cujo o hobby é colecionar espadas. Ele é derrotado por Kenshin e passa a trabalhar como informante da polícia.

Iwanbu 12N

F4, H0, R4, A4, PdF0; 20 PVs e 20 PMs.

Vantagens: Mecha.

Desvantagens: Modelo Especial.

É um homem gordo com um corpo flexível, pouco se sabe sobre seu passado, é alguém muito misterioso.

Saizuchi 6N

F0, H2, R1, A0, PdF0; 5 PVs e 5 PMs.

Kit: Especialista

Poder Garantido: Profissional Treinado.

Vantagens: Aliado (Fuji), Patrono (Juppongatana).

Desvantagens: Modelo Especial.

Perícias: Manipulação.

O estrategista do Juppongatana e "cérebro" de Fuji, por ter salvo Fuji ele aproveita a gratidão do gigante para abusar de sua boa vontade.

Fuji 17S

F6 (corte), H1, R4, A4, PdF0; 28 PVs e 20 PMs.

Kit: Capanga.

Poder Garantido: Arma Impressionante, Obediência Eficaz.

Vantagens: Patrono (Juppongatana), Vigoroso.

Desvantagens: Modelo Especial, Monstruoso.

Um espadachim gigante, por causa de seu tamanho descomunal, ele sofreu muito e nunca pode conviver em sociedade. Todos e veem como um monstro, mas o que ele quer e ser reconhecido como uma pessoa apenas.

〈右・下〉第五十三幕
「巨人対超人・絶望の淵に放たれた一矢！」より

J U P P O N G A T A N A

第四十五幕「陽炎が如く！戦艦壊獄　出航を阻止せよ」より

Dicas de Aventuras:

Campanha em Rurouni Kenshin

Ao criar uma aventura ambientada em RK, você deve usar como inspiração o próprio mangá. Na época de Era Meiji o povo japonês estava se acostumando com a integração do ocidente, principalmente dos EUA e da Europa. A sociedade ainda não havia se acostumado com o novo governo e esperavam as melhorias prometidas. Muitos grupos de ex-samurais revoltosos com os monarquistas articulam planos para derrubá-los, alguns espadachins vagavam como andarilhos sem destino apenas querendo uma morte digna contra um oponente. Possíveis desafetos da época do Bakumatsu surgiam para acertar as contas.

A melhor fonte de inspiração são os arquivos históricos da época. Diversos sites especializados no assunto tratam com riquezas os acontecimentos da época. Para a criação de antagonistas você pode se inspirar nos próprio vilões que surgem na obra. RK é conhecido por ter vilões carismáticos e extravagantes, não tenha medo de abusar no conceito deles.

Uma outra dica legal é usar como cenário de campanha o Bakumatsu que é o período final da Era Edo do fim do Xogunato, dando início a restauração Meiji. Com diversos conflitos em várias partes do Japão, dando ótimas oportunidades de aventuras. Os personagens podem ser integrantes de grupos pró monarquia que buscam colocar o Imperador de volta ao poder. Ou podem ser defensores do Xogunato que juraram proteger o Xogum a qualquer custo. Seja como for essa época tem muita coisa para ser explorada e o próprio anime e mangá tem referências a esse época. Por fim lembre-se que os combates de RK são importantes, os estilos, técnicas e habilidades precisam ser marcantes cada luta deve ser única e especial.

POR LÉO "KONDO" AGUIAR

NA PRÓXIMA EDIÇÃO:

- UMA AVENTURA PARA JOGAR NA ERA MEIJI!
- ADAPTAÇÃO DA ÚLTIMA SAGA DE RUROUNI KENSHIN.
- CONHEÇA MAIS SOBRE O PERÍODO DO BAKUMATSU E O PASSADO DOS HERÓIS!

Reporte de sessão: UpABC

por TH Silva

No segundo sábado do mês de Junho de 2019 tive a honra de fazer parte da sala da Castelo Nerd no evento UpABC. Voltado a animes, games e cultura nerd/geek em geral, o evento vinha com sua edição Game Show, contando com a SmartTech e seus stands de games diversos. Além do concurso de cosplay, shows ao vivo e arena swordplay.

Mas aqui, estou para falar sobre o RPG em si, principalmente o que tínhamos em nossa sala no sábado - já que o evento se estendeu para o domingo e nesse dia não pude estar presente – e o resultado dos dois grupos para os quais mestrei, se foram bem sucedidos ou não.

Nessa edição levamos 4 mesas, todas com sistemas e temas diferentes: a) Old Dragon vinha com uma aventura adaptada de O Senhor dos Anéis; b) Tormenta RPG com a aventura “Casamento Sombrio”, encontrada no Só Aventuras 4; c) Shotgun Diaries com uma aventura sobre exploração e sobrevivência em um mundo pós-apocaliptico de zumbis e d) 4D&T com adaptações para uma aventura de Super Sentai.

E é deste último que falaremos aqui!

Intitulada "**Card Squad em Ação!**" a aventura contava com um grupo de super heróis que representavam as figuras e naipes com poderes oriundos de um baralho mágico. Na missão da vez eles deveriam adentrar o possível covil de um vilão, coletar informações e retornar ao centro de comando; e se possível enfrenta-lo e derrota-lo.

Na Cena 1, na entrada do covil, os heróis se viam numa sala extensa e vazia, mas com armas laser presas a parede e teto, capazes de detectar movimentos e disparar em sequência.

Na Cena 2, depois da sala das armas, os heróis vislumbravam o vilão, que logo invocava seus lacaios para combater os heróis, enquanto ele fazia ajustes numa computador gigante que cercava um gigantesco tubo de ensaio com um ovo dentro, nadando num líquido verde. A Cena 2 irá trocar para a Cena 3 quando pelo menos 80% dos lacaios tiverem sido derrotados.

Na Cena 3, ainda dentro da sala do vilão, tendo derrotado os lacaios o vilão foge, invocando um Golem de Pedra para enfrentar os heróis e ativando um cronometro que ficava visível como um holograma na frente do ovo, mostrando 30 segundos. Durante todo esse tempo o ovo começa a se mexer e a rachar, junto do vidro do gigantesco tubo.

Resoluções

Cena 1 – Ou destruir as armas, ou contar com a sorte e bons reflexos e não ser atingido enquanto corre para atravessar a sala.

Cena 2 – Não há o que fazer a não ser derrotar os lacaios. E muitas das coisas da Cena 3 podem ser feitas aqui também.

Cena 3 – Aqui existem diversas possibilidades. Lembrando que a missão era conseguir informações sobre o vilão e enfrenta-lo se possível, o que não é o caso. Porém, durante o tempo em que ficou na sala, os heróis poderiam dialogar em meio ao combate ou tentar acessar o computador com o hacker do grupo (sim, eles tinham um). Para descobrir que o vilão se chama Jirax e está há muito procurando ovos pela cidade, afim de chocá-los e levantar um exército de monstros. E que o computador está chocando este ovo... Em 30 segundos!

Caso não haja a ideia de usar o computador

para parar o processo (destruir o computador irá acelerar o processo e o ovo irá chocar), o ovo irá chocar e revelar um dragão vermelho em seu interior. Com isso, uma discussão sobre direito das criaturas e a possibilidade de correr riscos para domesticá-la poderá ser levantada, pois uma das heroínas e amante dos animais.

Levando em conta que tudo isso irá acontecer durante um combate com um Golem de Pedra bastante resistente e forte, e que alguns dos lacaios podem ainda não ter sido derrotados completamente.

Agora vamos para a **RESOLUÇÕES ENCONTRADAS** pelos dois grupos. Ambos destruíram as armas na Cena 1, então irei resumir o ocorrido nas Cenas 2 e 3.

Grupo 1

O hacker do grupo teve acesso ao computador e descobriu seu propósito ainda na Cena 2, com isso, o vilão foi embora sem deixar informações, ativou o cronometro e invocou o Golem de Pedra. Os heróis decidiram destruir o vidro antes do tempo esgotar, o que só acelerou o processo, então tiveram de enfretar o dragão e o Golem ao mesmo tempo. Não foram bem sucedidos, tiveram de fugir.

Grupo 2

O hacker do grupo também acessou o computador e descobriu para que servia, mas isso apenas quando derrotaram todos os locaios, então o vilão invocou o Golem, fugiu e ativou o cronometro. No último segundo, destruíram o vidro, pensando que ia não deixaria o ovo chocar, mas o dragão nasce e tiveram de enfrentar os dois. Este grupo conseguiu sair vitorioso da missão, sem informações, mas com dois monstros derrotados. Com quase todo o grupo com pouca energia e o único com habilidades de cura sem recursos para usá-las, o líder do grupo salvou o time usando uma boa estratégia. Com sorte, o Golem

falhou num teste de Resistencia e ficou Atordoado por 4 rodadas, a partir de um golpe com a arma especial do líder. Depois disso, usando de intimidação e lógica animal, martelou o nariz do dragão, instigando-o a usar seu sopro... Com mais sorte nos dados isso foi possível, o dragão cuspiu fogo e no mesmo instante o líder se esquivou, atingindo o Golem de Pedra, que explodiu e levou também o dragão ao chão.

Depois do Fim

Essa pequena aventura demorou cerca de 2h a 2h30m para ser concluída, tempo médio previsto para um one-shot em eventos, já que deve haver uma rotatividade, o Mestre precisa preparar a mesa para os próximos jogadores, além de descansar a voz e se alimentar. A aventura é curta, de fato, mas caso os jogadores conseguissem cumprir o objetivo da mesma em menos tempo, mais coisas ocorreriam, como o retorno do vilão para entregar seus planos e gigantificar o Golem e/ou o Dragão para uma luta de Mechas, ou ele mesmo iria se gigantificar para essa luta final. Concluindo um episódio corriqueiro das séries de Super Sentai.

Considerações Finas

Tenho que o resultado do dia foi muito bom, pude ver nos rostos dos jogadores que ficaram satisfeitos com o jogo, mesmo tendo falhado na missão. Mas com certeza, muitas coisas podem ser melhoradas, tanto de minha parte quanto da parte dos jogadores.

Eu, por exemplo, poderia ter investido na confecção de miniaturas ou pelo menos arrumar imagens para ilustrar o jogo para os jogadores. Usei um grid de combate feita de papel cartão e contact, e tampinhas de garrafa como miniaturas. Isso é prático, funciona e apoia o DIY, mas pouco emerge os jogadores no mundo de jogo, o que poderia ampliar sua experiência e saírem da mesa ainda mais satisfeitos.

Da parte dos jogadores, do novato ao experiente, digo que deveriam se arriscar mais e absorver o máximo possível o conteúdo do personagem que o Mestre fornece. Assim, as demandas poderiam ser cumpridas com mais facilidade e rapidez, e interação entre os personagens seria bem maior. Isso levando em conta que os dois grupos usaram a interpretação de seus personagens apenas de modo tático, não interpretativo... Dizendo o que cada um poderia fazer durante as cenas, não usando o gancho da fala do vilão para interroga-lo e descobrir seus planos. Salvo um jogador do primeiro grupo que até recebeu um bônus por uma boa ação e interpretação do personagem, que tinha um golpe em área que poderia derrotar 3 lacaios, mas não usou pois iria ferir também seus aliados.

Já há alguns anos em que participo desses eventos junto do **Castelo Nerd**, levando aos jogadores apenas versões do Defensores de Tóquio (D&T e 4D&T, quem sabe um dia 3D&T) e aventuras com temas de anime e tokusatsu. Outra vez levei Dragon Ball, uma outra aventura de Super Sentai e até Mighty Morphin Power Rangers! E quem sabe, uma aventura baseada nos cenários oficiais da Tokyo Defender? Para saber, aguarde os próximos episódios!

Castelo Nerd
castelonerd.com.br
@castelonerd
/castelonerd

3D&T

A REVISTA TOKYO DEFENDER É UMA REVISTA DIGITAL , COM FOCO NO SISTEMA DE RPG 3D&T, CRIADO POR MARCELO CASSARO. ESSA REVISTA DIGITAL É PRODUZIDA SEM FINS LUCRATIVOS E DISTRIBUÍDA INTEIRAMENTE DE GRAÇA.

AS IMAGENS E PERSONAGENS APRESENTADOS NESSA REVISTA PERTENCEM AOS SEUS RESPECTIVOS DONOS.

TOKYO DEFENDER